



TUGAS AKHIR- RD-091581

**PERANCANGAN KOMIK PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PENGETAHUAN SEJARAH**

Galih Satriyo Utomo

NRP 3406100081

Dosen Pembimbing :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M. T

NIP. 19760907 200112 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2014



TUGAS AKHIR- RD-091581

**PERANCANGAN KOMIK PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PENGETAHUAN SEJARAH**

Galih Satriyo Utomo

NRP 3406100081

Dosen Pembimbing :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M. T

NIP. 19760907 200112 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2014



FINAL PROJECT RD-091581

**COMIC BOOKS DESIGN OF PENCAK SILAT AS A
KNOWLEDGE AND HISTORY INFORMATION**

Galih Satriyo Utomo

NRP 3406100081

Supervisor :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M. T

NIP. 19760907 200112 1001

DEPARTEMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2014

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU KOMIK PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PENGETAHUAN SEJARAH**

TUGAS AKHIR

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)**

**Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya**

Oleh :

**GALIH SATRIYO UTOMO
NRP. 3406 100 081**

SURABAYA, 14 AGUSTUS 2014

Periode Wisuda 110 (September 2014)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Drs. Taufik Hidayat, M.T.

NIP. 19580218 198701 1001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn. MT.

NIP. 19760907 200112 1001

PERANCANGAN KOMIK PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA PENGETAHUAN DAN INFORMASI SEJARAH

Nama Mahasiswa : Galih Satriyo Utomo

NRP : 340.6100.081

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP

Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn

Abstrak

Perkembangan media dengan menyajikan tema silat sampai dengan sekarang sangat jarang memasukkan aspek pengetahuan dan informasi sejarah silat. Hal ini selayaknya patut dikritisi karena media referensi tentang silat baik itu berupa buku atau media lainnya di Indonesia juga sangat sedikit. Masyarakat umum, komunitas pecinta seni beladiri silat atau penggemar komik silat, dan para praktisi silat membutuhkan media referensi tersebut untuk menambah wawasan tentang sejarah pencak silat. Perlu diketahui, pencak silat adalah olah raga yang cukup populer baik didalam maupun diluar negeri dilihat dari banyaknya jumlah perguruan dan muridnya. Problematika ini membuat penulis meneliti lebih lanjut dan menciptakan media yang dapat menarik target segmentasi remaja hingga dewasa awal, media tersebut adalah komik. Selain karena perkembangan komik lokal di Indonesia memiliki potensi yang besar, komik juga merupakan media yang tepat bagi generasi muda yang lebih menyukai bacaan visual daripada verbal

Dalam perancangan ini, penulis terlibat wawancara langsung dengan narasumber yaitu para pakar silat yang ada di kota Surabaya dan juga dilengkapi dengan studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai macam informasi di buku maupun di internet. Kemudian dari hasil riset tersebut dirangkai menjadi alur peristiwa sebagai jalan cerita pada perancangan komik. Komik ini disajikan dengan genre aksi fiksi sejarah dengan ilustrasi gambar semi realis berformat hitam putih. Penulis memiliki harapan dengan terciptanya komik pencak silat sebagai media pengetahuan dan sejarah ini maka generasi muda menjadi belajar memaknai dan merepresentasikan sikap yang tidak merugikan masyarakat, meningkatkan minat terhadap pencak silat, dan semakin mencintai budaya asli Indonesia.

COMIC BOOKS DESIGN OF PENCAK SILAT AS A KNOWLEDGE AND HISTORY INFORMATION

Name : Galih Satriyo Utomo
NRP : 340.6100.081
Study Program : Desain Komunikasi Visual
Department : Desain Produk Industri – FTSP
Supervisor : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn

Abstrak

The development of media by presenting the theme of silat up to now very rarely include aspects of knowledge and information history of silat. This should be criticized because the media reference about silat either in the form of books or other media in Indonesia is also very little. The general public, martial arts lovers community silat or martial arts fans, and martial arts practitioners need the reference media to add insight about the history of martial arts. Please note, pencak silat is a sport that is quite popular both inside and outside the country seen from the number of colleges and students. This problematic makes the author examine further and create a medium that can attract the target segmentation of adolescence to early adulthood, the media is a comic. In addition to the development of local comics in Indonesia has great potential, the comic is also an appropriate medium for young people who prefer visual reading rather than verbal

In this design, the authors involved direct interviews with the speakers of martial arts experts in the city of Surabaya and also equipped with literature study by collecting various information in books and on the internet. Then from the research results are assembled into the flow of events as a storyline on the design of comics. This comic is presented with the genre of action of historical fiction with illustration of semi-realist picture in black and white format. The author has hope with the creation of comic pencak silat as a medium of knowledge and history of this then the younger generation to learn memaknai and represent the attitude that does not harm society, increase interest in martial arts, and love the indigenous culture of Indonesia.

Keyword: *Comic, Pencak Silat, History*

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kehadiran Allah SWT yang dengan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Mata Kuliah Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN KOMIK PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENGETAHUAN SEJARAH. Penulis bersyukur atas kerja keras serta dukungan dari banyak pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tugas besar ini.

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rizki yang telah diberikan.
2. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo Msi; Bapak Sabar, SE, Msi; Bapak Senja Aprela Agustin, ST., MDs, Bapak Raditya Eka, S.Sn, MSi, dan Mas Rabendra Yudistira selaku dosen mata kuliah Riset Desain dan dosen penguji.
3. Rahmatsyam Lakoro, S.T, MDs, selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Oong Maryono sebagai pakar sejarah Pencak Silat
5. Seluruh Dosen dan karyawan Despro ITS Surabaya.
6. Orangtua dan keluarga yang selalu memberi dukungan dan bantuan.
7. Semua anggota Kobra khususnya Yance, Macan, Pak de, dan Lopez yang telah memberi dukungan dan membantu terselesaikannya tugas.
8. Teman-teman Angkatan 2006 dan teman-teman Despro seluruh angkatan. Akhir kata kritik dan saran selalu kami nantikan dari semua pihak karena laporan ini juga jauh dari kesempurnaan, semoga ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, Febuari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAKSI	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Ruang Lingkup	8
1.5 Rumusan Masalah	9
1.6 Tujuan Penelitian	9
1.7 Manfaat Penelitian	9
1.8 Metode Perancangan	10
1.9 Sistematika Penulisan	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Sejarah Pencak Silat Indonesia	12
2.2 Definisi Komik	13
2.3 Perancangan Komik	14
2.3.1.Merancang Cerita Komik	15
2.3.2.Merancang Karakter dan <i>Setting</i> (Latar)	16
2.3.2.1 Merancang Karakter	16
2.3.2.2 <i>Setting</i> (latar)	19
2.3.3 Merancang Panel-Panel Komik	20

2.3.3.1 Pemilihan Panel	20
2.3.3.2 Peralihan Antar Panel	20
2.3.3.3 Kisi-kisi Panel	22
2.3.3.4. <i>Angel</i>	22
2.3.3.5 Garis Gerak	23
2.3.3.6 Pemilihan Alur Baca	23
2.3.4 Penempatan Balon Kata dan <i>Typography</i> (Teks)	23
2.3.4.1 Balon Kata	23
2.3.4.2 <i>Typography</i> (Teks)	24
2.4 Merancang Sampul/Cover	25
2.5 Teknik Penintaan	26
2.5.1 <i>Inking</i>	26
2.5.2 Arsiran (<i>Render</i>)	27
2.6 Penelitian Terdahulu	28
2.6.1 Studi Komparator	28
BAB 3 METODE PENELITIAN	33
3.1 Gambaran Umum Subyek Desain	33
3.1.1 Devinisi Judul dan Sub Judul	33
3.2 Populasi dan Sample	33
3.2.1 Populasi	33
3.2.2 Sample	34
3.3 Sumber Data	34
3.3.1 Data Primer	34
3.3.2 Data Sekunder	36
3.3.2.1 Literature Buku	36
3.4 Kerangka Berpikir	37
BAB 4 KONSEP DESAIN	38

4.1 Penelusuran Masalah	38
4.2 Target Audience	38
4.3 <i>Keyword</i>	40
4.3.1 Definisi <i>Keyword</i>	41
4.3.1.1 Makna Denotasi	41
4.3.1.2 Makna Konotasi	41
4.4 Kriteria Desain	41
4.4.1 Unsur Cerita	41
4.4.2 Konsep Visual	50
4.5 Gaya Gambar	66
4.5.1 Tokoh Fiksi	70
4.6 Warna	76
4.7 Setting Lingkungan	77
4.8 Konsep Edukasi Komik Pencak Silat	77
4.9 Spesifikasi Buku	77
BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN	78
5.1 Proses Perancangan	78
5.1.1 Skenario	78
5.1.2 Sketsa	78
5.1.3 Inking	79
5.2 <i>Setting</i> (Latar)	80
5.3 Peralihan Panel	81
5.4 Desain Final	84
5.5 Logo dan Cover	86
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	89
6.1 Kesimpulan	89
6.2 Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

91

LAMPIRAN

92

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1</u> Cover Komik Merebut Kota Perjuangan dan Kartun Riwayat Peradaban, Djinah dan Merdeka di Sunda Kelapa	5
<u>Gambar 2.1</u> Komik Sie Djin Koei Karya Siaw Tik Kwei	14
<u>Gambar 2.2</u> Contoh Gambar Semi Kartun / Semi Realis	17
<u>Gambar 2.3</u> Contoh Ekspresi Wajah	18
<u>Gambar 2.4</u> Contoh Ekspresi Tubuh	18
<u>Gambar 2.5</u> Contoh Pembuatan Background	19
<u>Gambar 2.6</u> Contoh Penerapan Panel Dalam Gambar	20
<u>Gambar 2.7</u> Contoh Penerapan Antarpanil Momen Ke Momen	21
<u>Gambar 2.8</u> Contoh Penerapan Transisi dalam Panel	21
<u>Gambar 2.9</u> Contoh Panel Komik Kisi - Kisi 2 x3	22
<u>Gambar 2.10</u> Pemilihan Angel Pada Gambar	22
<u>Gambar 2.11</u> Contoh Garis Gerak	23
<u>Gambar 2.12</u> Contoh Penerapan Balon Kata	24
<u>Gambar 2.13</u> Contoh Teks Sebagai Efek Suara	24
<u>Gambar 2.14</u> Contoh Contoh Teks Dalam Dialog	25
<u>Gambar 2.15</u> Contoh Ingking Pada Gambar	26
<u>Gambar 2.16</u> Contoh Arsiran Lurus Sejajar	27
<u>Gambar 2.17</u> Contoh Arsiran Menyilang Bertabrakan	27
<u>Gambar 2.18</u> Contoh Arsiran Bergelombang	27
<u>Gambar 2.19</u> Cover Komik Merebut Kota Perjuangan	28
<u>Gambar 2.20</u> Panel Komik Merebut Kota Perjuangan	29
<u>Gambar 2.21</u> Cover Komik Kartun Riwayat Peradaban	30
<u>Gambar 2.22</u> Tokoh Larry Gonick Dalam Kartun Riwayat Peradaban	31
<u>Gambar 2.23</u> Panel Komik Kartun Riwayat Peradaban	31

Gambar 4.1 Diagram Pola Pencarian Keyword	40
Gambar 4.2 Rampokan dan Tintin	67
Gambar 4.3 Desain Alternatif Wongsonegoro	67
Gambar 4.4 Desain Terpilih Wongsonegoro	67
Gambar 4.5 Desain Alternatif Sukowinahadi	68
Gambar 4.6 Desain Terpilih Sukowinadi	68
Gambar 4.7 Desain Alternatif RM Soebandiman Dirdjoatmodjo	69
Gambar 4.8 Desain terpilih RM Soebandiman Dirdjoatmodjo	69
Gambar 4.9 Desain Alternatif Bangun Rekso Dewasa	70
Gambar 4.10 Desain Final Bangun Rekso Dewasa	70
Gambar 4.11 Gesture Bangun Rekso dewasa	71
Gambar 4.12 Desain Desain Alternatif Bangun Rekso Kecil	71
Gambar 4.13 Gesture Bangun Rekso kecil	72
Gambar 4.14 Ekspresi Bangun Rekso Kecil dan Dewasa	72
Gambar 4.15 Karakter Intan	73
Gambar 4.16 Desain Final Nurintan	73
Gambar 4.17 Ekspresi Nurintan	74
Gambar 4.18 Karakter Rejointen	74
Gambar 4.19 Desain Alternatif Rejointen	74
Gambar 4.20 Alternatif Desain Tentara Belanda	75
Gambar 4.21 Karakter Desain Final Tentara Belanda	76
Gambar 4.22 Warna	76
Gambar 4.23 Contoh Lokasi Pengambilan Gambar Suasana tahun 1940 -an	77
Gambar 5.1 Contoh sketsa manual menggunakan pensil	79
Gambar 5.2 Contoh gambar setelah melalui proses penintaan secara manual	80
Gambar 5.3 Implementasi latar	81

Gambar 5.4 Implementasi Momen ke Momen	81
Gambar 5.5 Implementasi Peralihan Aksi ke Aksi	82
Gambar 5.6 Implementasi Peralihan Subjek ke Subjek	83
Gambar 5.7 Implementasi Peralihan Scene ke Scene	83
Gambar 5.8 Implementasi Angel Aerial View	84
Gambar 5.9 Contoh halaman-halaman dalam komik Jawara	85
Gambar 5.10 Desain Terpilih untuk Cover Komik Jawara	86
Gambar 5.11 Desain Terpilih untuk Cover Komik Jawara	87
Gambar 5.12 Desain Final untuk Cover Komik Jawara	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pengetahuan Terhadap Pencak Silat	2
Tabel 3.1 Kerangka Berpikir	37
Tabel 4.1 Alur Sejarah Pencak Silat di Indonesia	43
Tabel 4.2 Alur Sejarah Pencak Silat Dalam Cerita	44
Tabel 4.3 Bagan Alur Konflik Cerita	47

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara dengan aliran Pencak Silat terbanyak meliputi Jawa dan Sumatera. Di Jawa Timur khususnya kota Surabaya, Pencak Silat sudah berkembang luas. Hal ini diketahui dari banyaknya jumlah perguruan yang terdaftar di (IPSI) Surabaya.¹ Kepopuleran pencak silat bisa ditunjukkan dari even kejuaraan pencak silat yang rutin diselenggarakan Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) Surabaya setiap tahun yaitu Piala Walikota dan Piala Koni. Pada even kejuaraan tersebut menunjukkan bahwa, peserta pencak silat dari tahun 2008 -2011 terus mengalami peningkatan jumlah peserta.² R. Boyke Santoso, Sekretaris Umum Pengcab IPSI Surabaya mengatakan bahwa dari pengamatan beliau harus diakui jika jumlah animo pesilat lebih dari jumlah peminat beladiri asing seperti karate atau taekwondo dengan mengetahui dari banyaknya perguruan silat yang ada di Surabaya.

Animo pesilat yang tinggi tersebut berbanding terbalik dengan adanya media yang memuat informasi sejarah mengenai Pencak Silat. Media buku yang selama ini membahas pencak silat hanya berisi tentang hal-hal teknik seputar jurus-jurus pencak silat dan itupun hanya ada beberapa saja.³ Hal ini disebabkan karena pencak silat adalah beladiri yang masih bersifat tradisional yang mana kultur daripada silat itu sendiri masih banyak didominasi oleh orang-orang yang belum modernisasi sementara orang yang mempromosikan buku itu adalah orang-orang yang sudah moderensasi.⁴

Pencak Silat sering disebut-sebut dalam berbagai konteks, bahkan ada film yang menceritakan kisah kepahlawanan para pendekar. Namun sangat jarang seorang penulis berusaha mengumpulkan informasi yang menyeluruh tentang seni

¹Rekapan data jumlah perguruan silat dari IPSI Surabaya

²Rekapan jumlah peserta kejuaraan Piala Walikota dan Piala Koni IPSI Surabaya

³Data penjualan buku yang memuat Pencak Silat selama kurun waktu 2010-2012

⁴Depth interview dengan R. Boyke Santoso. Sekretaris Umum Pengcab IPSI Surabaya

bela diri ini. Kebutuhan buku pencak silat dipandang hanya sebagai teori untuk mengajar seperti halnya buku pembelajaran yang dibutuhkan oleh universitas yang memiliki penjurusan dibidang olahraga karena memang kebutuhannya hanya untuk belajar.⁵. Para penulis buku pencak silat lebih mengarah kepada teknik beladiri saja padahal Pencak Silat memiliki struktur yang multidimensi, tidak hanya aspek olahraga, bela diri, seni dan budaya tetapi juga sejarah, sosial, serta kemasyarakatan.

Perkembangan Pencak Silat saat ini menuntut tersedianya literatur-literatur yang mampu memberikan informasi dengan jelas dan transparan terhadap seni budaya ini. Pengetahuan mengenai informasi dan sejarah diangkat kedalam permasalahan diperkuat dari kesimpulan melalui kuesioner bahwa sebagian besar target konsumen remaja kurang mengerti dan tahu mengenai aspek-aspek pengetahuan Pencak Silat, baik definisi Pencak Silat, sejarah Pencak Silat dan kaitan Pencak Silat sebagai salah satu cabang olah raga yang memiliki badan atau organisasi di Indonesia. Kebanyakan remaja hanya mengetahui Pencak Silat sebatas olah-raga beladiri saja.



Tabel 1.1 Pengetahuan Terhadap Pencak Silat

Pernyataan ini juga didukung dari hasil survey terhadap 100 orang responden yang dilakukan penulis, bahwa mayoritas responden mengetahui pencak silat dari jurus - jurusnya (36%) dan perguruannya (30%) sedangkan untuk sejarah (12%), atlet (2%), dan senjata (6%).

Pada tahap analisa media yang dibutuhkan untuk permasalahan diatas dibagi menjadi dua yaitu media visual statis dan non statis. Media visual statis

⁵Depth Interview dengan Randika R. Pelatih silat dan dosen UNESA Surabaya.

meliputi komik, cergam, visual book, sedangkan media non statis meliputi animasi dan film dokumenter. Pada media non statis ini sebenarnya film dokumenter tentang Pencak Silat telah ada di permukaan dan berpotensi untuk mengemas Pencak Silat secara informatif dan jelas. Namun, konten yang diangkat sama halnya dengan konten buku dari penjelasan sebelumnya yaitu hanya seputar teknik beladiri saja. Permasalahan juga tidak akan terselesaikan karena film dokumenter tersebut kurang menjelaskan informasi Pencak Silat dengan detail.⁶ Selain itu, ada beberapa kekurangan yang menjadi kendala media tersebut yaitu pada durasi yang dibutuhkan untuk mengemas sebuah informasi sejarah Pencak Silat, budget yang tidak sedikit dalam pembuatan film dan membutuhkan perantara melalui media lain untuk melihatnya.

Dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pendukung lainnya yang memuat konten yang berisi informasi dan sejarah Pencak Silat tersebut. Melalui kuesioner tentang format media yang dipilih oleh remaja sebagai target segmen untuk membahas informasi dan pengetahuan sejarah Pencak Silat, sebesar 36% responden menjawab komik, 29% responden menjawab buku visual, 26% responden menjawab video dokumenter, dan 9% responden menjawab website. Dari kuesioner tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa komik menjadi salah satu pilihan yang banyak disukai. Hal ini dikaitkan juga dengan karakteristik remaja yang suka membaca komik di waktu luang.⁷

Komunitas pencak silat yang fanatik terhadap perguruanannya tergolong sangat besar di Indonesia sehingga atribut yang ada kaitannya dengan identitas perguruan yang mereka ikuti selalu mereka cari untuk dimiliki. Perlu diingat bahwa rasa fanatisme seseorang biasanya dari para pendiri perguruan silat dan juga keingintahuan bagaimana sebenarnya proses berdirinya perguruan tersebut karena tidak semua orang tahu.⁸

Setelah memasuki tahap pemilihan media yaitu komik. Penulis melakukan riset kembali terhadap pertumbuhan komik khususnya komik lokal Indonesia.

⁶Data film dokumenter yang memuat konten beladiri Pencak Silat

⁷Hasil dari AIO yang dilakukan penulis

⁸Depth Interview dengan Randika R. Pelatih silat dan dosen UNESA Surabaya.

Komik di Indonesia memasuki masa keemasannya seiring dengan diminatinya komik lokal pada tahun 1968 - 1980. Namun, setelah hadirnya komik manga dari Jepang popularitas komik Indonesia mulai mengalami penurunan bahkan mengalami mati suri pada tahun 1990-an.

Komik adalah media yang selama ini selalu menjadi *bestseller*. Data dari toko buku Togamas dan TGA di Surabaya menunjukkan komik selalu menduduki rangking tertinggi penjualan. Perkembangan komik masih di dominasi oleh komik Jepang dan Amerika. Pasar komik masih didominasi oleh *manga* jepang seperti *Naruto*, *Detektif Conan*, *One Piece*, *Kungfu Boy*. Hal ini tidak perlu dipungkiri karena industri komik Jepang memang telah menjadi market leader penjualan komik di Indonesia. Begitu juga komik-komik dari eropa dan amerika.⁹ Meskipun demikian, pada tahun 2005 komik Indonesia pelan - pelan mulai dirintis kembali dan pada tahun 2010 adalah awal dari kebangkitan komik Indonesia dengan munculnya berbagai *genre* komik yang sekarang bisa dilihat di pasaran.¹⁰

Di era tahun 2005-2006, geliat dunia perkomikan Indonesia mulai menampakkan gairahnya kembali. Hal ini ditandai oleh munculnya deret judul-judul komik lokal seperti *Si buta* (Pustaka Satria Sejati), *Gundala* (Bumi Langit), *Godam* (Metha Studio), *Gina* (Anjaya Book).¹¹ Ardi Mardika, M&C comics editor, mengemukakan bahwa *Garudayana* karya Is Yuniarto adalah salah satu *bestseller* M&C komik bersama dengan *Garudaboi* karya Galang Tirtakusuma dan *Real Masjid* karya Toni Trex.¹²

Komik yang mengangkat pencak silat memang sudah ada bahkan dulu menjadi komik yang populer seperti *Panji Tengkorak* dan *Si Buta Dari Goa Hantu*. Meskipun demikian komik silat yang berlatar belakang sejarah masih belum ditemui di pasaran. Media komik terdahulu yang memasukkan unsur peristiwa sejarah yang ditulis kedalam komik contohnya adalah *Merebut Kota Perjuangan*, *Kartun Riwayat Peradaban*, *Djinah*, dan *Merdeka Di Sunda Kelapa*.

⁹Data diambil dari Togamas Petra dan TGA Grand City Surabaya.

¹⁰Depth interview dengan Eria Andi Anggoro, ST. Program Director Bee Comic Surabaya

¹¹"Cergam dari masa ke masa", *Concept Magazine*, Vol 4 edisi 20'2007

¹²"It takes more than just ideas" *Jakarta Post*, Friday, September 16 2012.



Gambar 1.1 Cover *Merebut Kota Perjuangan*, *Kartun Riwayat Peradaban*, *Djinah*, dan *Merdeka Di Sunda Kelapa*.

Komik berlatar belakang sejarah pencak silat memiliki peluang untuk dapat diterima oleh konsumen sebagaimana dikatakan Eria Andi Anggoro bahwa Indonesia telah banyak kedatangan komik tentang olahraga seperti *Eyeshield*, *Slumdunk*, dan *Tsubaza*. Tinggal bagaimana mengemas agar menarik. Seperti pada *Tsubasa* dan *Slumdunk* yang masing-masing komik menceritakan tentang olah raga sepak bola dan basket padahal olah raga itu tidak populer di Jepang. Pendapat ini juga diperkuat dari kuesioner terhadap responden bila pencak silat dibuat ke dalam komik menyatakan tertarik sebesar 55% sedangkan responden yang sangat tertarik 38%, dan yang tidak tertarik hanya 7%.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Trend masyarakat yang mengikuti beladiri Pencak silat semakin meningkat dan kecenderungan media yang mengemas pencak silat ke dalam buku dan film.
 - a. Depth interview dengan R Boyke Santoso. Sekretaris Umum Pangcab IPSI Surabaya mengatakan bahwa jumlah animo pesilat lebih dari jumlah peminat beladiri asing seperti karate atau taekwondo dengan mengetahui dari banyaknya perguruan silat yang ada di Surabaya.

- b. Data diambil dari rekapan jumlah peserta kejuaraan pencak silat yaitu Piala Walikota dan Piala Koni dari tahun 2008 - 2012. Perkembangan pencak silat di kota besar seperti Surabaya masih menunjukkan trend yang positif karena melihat jumlah peserta yang mengikuti kejuaraan pencak silat yang diadakan oleh IPSI Surabaya setiap tahun semakin bertambah.
 - c. Buku *Pencak Silat Merentang Waktu* karya Oong Maryono yang dicetak hingga tiga kali dan buku - buku lainnya yang berisi tentang pembelajaran teknik silat.
 - d. Data dari media terdahulu yang membahas pencak silat. Data diambil dari film dokumenter yang di tayangkan oleh Discovery Chanel, National Geographic, dan History Chanel. Pada film layar lebar yaitu Merantau yang mengangkat pencak silat dari Sumatera.
2. Media yang mengangkat latar belakang sejarah pencak silat sangat jarang ditemukan padahal pencak silat adalah beladiri yang cukup populer di masyarakat Indonesia.
- a. Depth interview dengan R Boyke Santoso. Sekretaris Umum Pangcab IPSI Surabaya mengatakan bahwa kepopuleran pencak silat di Indonesia tidak diikuti oleh informasi sejarah dan pengetahuan yang mendalam dari media eksisting yang ada. Para penulis buku pencak silat lebih mengarah kepada teknik pembelajaran saja. Hal ini disebabkan karena Pencak Silat adalah beladiri yang masih bersifat tradisional yang mana kultur daripada Pencak Silat itu sendiri masih banyak didominasi oleh orang - orang yang belum modernisasi. Apalagi orang yang mempromosikan buku itu adalah orang - orang yang sudah

moderensasi dan hanya mengemas pencak silat ke dalam suatu bentuk teori pembelajaran.

- b. Depth interview dengan Randika R. Pelatih Pengcab IPSI Surabaya dan Dosen Jurusan Olahraga UNESA Surabaya mengatakan bahwa kebutuhan buku pencak silat dipandang hanya sebagai teori untuk mengajar di perguruan tinggi seperti di salah satu perguruan tinggi negeri di Surabaya, karena memang kebutuhannya untuk belajar.
- c. Konten media komik ini juga didukung dari hasil survey terhadap 100 orang responden yang dilakukan penulis, bahwa mayoritas responden mengetahui pencak silat dari jurus - jurusnya (36%) dan perguruanannya (30%)sedangkan untuk sejarah (12%), atlet (2%), dan senjata (6%).

3. Komik sebagai media populer dan perkembangan postif komik Indonesia

- a. Data dari toko buku Togamas dan TGA di Surabaya menunjukkan komik selalu menduduki ranking tertinggi penjualan. Komik adalah media yang selama ini selalu menjadi bestseller.
- b. Depthinterview dengan Eria Andi Anggoro, ST. Program Director Bee Comic Surabaya mengatakan tahun 2010 adalah awal dari kebangkitan kembali komik Indonesia dengan munculnya berbagai *genre* komik yang sekarang bisa dilihat di pasaran (toko buku). Para pecinta komik mulai mulai mencari komik Indonesia jadi ini saat yang tepat jika memang ingin berkreasi atau menciptakan komik.
- c. Di era tahun 2005-2006, geliat dunia perkomikan Indonesia mulai menampakkan gairahnya kembali. Hal ini ditandai oleh munculnya deret judul-judul komik lokal seperti Si buta (Pustaka Satria Sejati),

Gundala (Bumi Langit), Godam (Metha Studio), Gina (Anjaya Book).¹³

- d. Ardi Mardika, M&C comics editor, mengemukakan bahwa Garudayana karya Is Yuniarto adalah salah satu bestseller M&C komik bersama dengan Garudaboi karya Galang Tirtakusuma dan Real Masjid karya Toni Trex.¹⁴
- e. Survey terhadap responden bila pencak silat dibuat ke dalam komik menyatakan tertarik sebesar 55% sedangkan responden yang sangat tertarik 38%, dan yang tidak tertarik hanya 7%.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Proses pengenalan kembali asal-usul dan perkembangan Pencak Silat pada masa prasejarah sampai dengan terjadinya proses nasionalisasi pencak silat ke dalam cabang olah raga di Indonesia.
2. Pembahasan tentang beberapa perguruan saja yang mewakili jenis aliran silat yang ada di Indonesia
3. Prioritas perancangan komik ditujukan bagi konsumen remaja akhir.
4. Perancangan difokuskan pada tata layout dan ilustrasi tokoh atau karakter dalam komik.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya meliputi:

1. Komik dengan alur cerita tentang pengetahuan sejarah Pencak Silat. Meliputi tokoh sejarah yang berperan penting dalam perkembangan

¹³ "Cergam dari masa ke masa", *Concept Magazine*, Vol 4 edisi 20'2007

¹⁴ "It takes more than just ideas" *Jakarta Post*, Friday, September 16. 2012.

pencak silat yang diambil dari studi literatur yang mencakup pembahasan dan pendalaman pengetahuan tentang sejarah pencak silat di Indonesia.

2. Perancangan desain karakter tokoh dan latar belakang tempat dalam cerita yang akan diangkat.
3. Gaya visual mencakup gaya ilustrasi, layout, pemilihan typografi, panel dan juga environment lingkungan yang mendukung terciptanya output kerja.
4. Perancangan media-media pendukung sosialisasi komik kepada target segmen antara lain, banner promosi komik, pembatas buku, dan pin.

1.5 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang komik yang menarik dari segi visual untuk segmen usia remaja akhir sehingga mampu membangkitkan minat untuk mengenal sejarah Pencak Silat di Indonesia ?”

1.6 Tujuan Penelitian

1. Memberikan informasi dan pengetahuan sejarah tentang pencak silat agar dapat mengenal dan mengetahui aliran pencak silat yang ada di Indonesia.
2. Sebagai bentuk pelestarian salah satu budaya nasional mengenai beladiri lokal yang masih kurang diapresiasi oleh sebagian masyarakat.
3. Membangkitkan minat generasi muda untuk memahami sejarah tentang perkembangan Pencak Silat yang ada di Indonesia.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang sejarah dan perkembangan Pencak Silat di Indonesia.

Manfaat Praktis

Sebagai media pembelajaran yang mengandung kebaikan dan filosofi tentang Pencak Silat yang diperkenalkan melalui media komik kepada masyarakat khususnya generasi muda.

1.8 Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data dalam perancangan komik dari *observasi* pustaka dan internet.
2. Metode penelitian dimulai dari *observasi*, *depth interview*, dan penyebaran kuisioner terhadap responden.
3. Metode perancangan dalam membuat komik, *enviromtent*, dan studi karakter melalui studi pustaka.

1.9 Sistematika Penulisan

1. BAB I : Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang permasalahan tentang Pencak Silat dan media yang ikut berperan dalam mempopulerkannya, mencakup identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, serta manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan komik.

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Membahas mengenai landasan teori dan perancangan komik seperti, alur cerita, karakter, dan elemen komik lainnya.

3. BAB III : Metodologi Penelitian

Menguraikan definisi judul yang diambil, teknik sampling, pemilihan sampling, sumber data, serta metode penelitian yang digunakan.

4. BAB IV : Konsep Desain

Penjelasan mengenai suatu konsep yang akan menjadi acuan dalam mengimplementasikan desain pada komik dan disusun berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

5. BAB V : Implementasi Desain

Menyajikan tentang keseluruhan proses perancangan komik dari awal

hingga akhir berdasarkan konsep desain yang ditentukan dengan tujuan agar hasil perancangan yang dihasilkan mampu menyelesaikan masalah yang diangkat dan sekaligus dapat memberikan sebuah nilai tambah bagi dunia komik Indonesia.

6. BAB VI : Kesimpulan dan Saran

Menguraikan secara keseluruhan hasil yang diperoleh setelah melakukan proses perancangan komik yang mengangkat sejarah Pencak Silat di Indonesia.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Perjalanan Pencak Silat Indonesia

Sejarah beladiri pencak silat berasal dari rumpun melayu atau etnis melayu. Masyarakat keturunan melayu ini dilihat dari persebarannya mendiami kawasan sebelah timur lautan teduh meliputi negara - negara seperti Indonesia, Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam, Filipina. Dari beberapa bangsa tersebut pencak silat bisa ditemukan dengan berbagai macam aliran yang berbeda baik jurus serta gerakan yang khas dari masing - masing aliran atau perguruan.¹

Kata pencak silat di Indonesia sebenarnya merupakan gabungan istilah dari pencak dan silat. Kata "Pencak" bisa disebut dengan dialek "Penca" (Jawa Barat) dan 'mancak' (Madura dan Bali), istilah pencak umumnya digunakan di Jawa, Madura dan Bali, sedangkan "Silat" disebut dengan dialek 'Silek' digunakan di Sumatera. Kemudian, atas pertimbangan menyatukan semua istilah budaya sebagai bagian dari kesatuan Indonesia maka pada tahun 1948 Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia (IPSI) memiliki gagasan untuk menggabungkan dua istilah yaitu "Pencak" dan "Silat" menjadi Pencak Silat.² Pencak silat berarti keindahan tata gerak, pola langkah, dan menyerang. Arti seni sendiri merujuk pada keindahan gerak dan langkah yang diiringi musik gendang pancak.³

Selama masa penjajahan di Indonesia, pencak silat mempunyai peran yang hakiki di masyarakat sebagai ilmu beladiri untuk menyerang atau mempertahankan diri terhadap kolonial Belanda maupun Jepang. Tetapi pada masa perdamaian, pencak silat belum menemukan arti dan fungsi yang sesuai bagi masyarakat. Maka timbul kesadaran bahwa perlu adanya organisasi yang bersifat nasional agar dapat membina kehidupan pencak silat di seluruh Indonesia. Hal ini tidak dapat direalisasikan dengan mudah karena banyak perguruan pencak silat

¹ Maryono, Oong, 2008: "Pencak Silat Merentang Waktu" Benang Merah. Yogyakarta. Hal 125 - 139

² Ibid. Hal 1-2, Maryono

³ Ibid, Op.cit., Hal 2

yang masih menutup diri, bersaing, dan terlibat konflik. Namun akhirnya terwujud dengan berdirinya satu organisasi yang mengayomi aliran-aliran pencak silat yang tersebar di Nusantara. Pada tanggal 18 Mei 1948 didirikanlah Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI).

Langkah pertama yang diusahakan IPSI adalah terbentuknya suatu sistem pencak silat nasional yang dapat diterima oleh seluruh perguruan yang ada di tanah air. Hasil dari usaha ini dapat diamati pada Pekan Olah-Raga Nasional (PON), IPSI berhasil memasukkan pencak silat sebagai cabang olah raga prestasi pada PON VIII yang diselenggarakan pada tanggal 4 - 15 Agustus 1973 di Jakarta. Ada lima belas daerah yang ikut bertanding dengan jumlah 128 pesilat terdiri dari 106 putra dan 22 putri. Sistem pertandingan di tahun-tahun berikutnya akan disempurnakan sampai akhirnya pada tahun 1980 telah diakui di dunia internasional dan tetap dipergunakan sampai sekarang.

2.2 Definisi Komik

Istilah komik berasal dari kata *comic* yang maksudnya adalah lucu karena isi yang ditampilkan pada baris komik (*comic strip*) atau komik satu panel (*single panel cartoon*) dengan tujuan untuk melucu yang terdapat seperti pada media koran. Secara umum pengertian komik adalah cerita bergambar di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku.⁴ Komikus terkenal Scott McCloud mendefinisikan komik seni sequental dan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebalahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan demikian komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita⁵.

Di Indonesia para komikus membuat komik sebagai karya mandiri tanpa harus dimuat di surat kabar atau majalah, dan isinya lebih sering tidak bermaksud

⁴Kamus Bahasa Indonesia.Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta. 2008. Hal. 742

⁵ Darmawan, Hikmat. 2012. How to Make Comics. PT. Bentang Pustaka: Jakarta. Hal 38

melucu sama sekali.⁶ Komik silat muncul pertama di Indonesia dibuat oleh komikus lokal yang bernama Siaw Tik Kwei dengan komiknya yang berjudul *Sie Djin Koei*. Meskipun cerita komik ini berasal dari Tiongkok, namun terbitnya komik ini di *Star Weekly* menjadi pemicu komik-komik silat yang muncul sekitar tahun 1960. Kemudian, komik silat Indonesia mulai berkembang dengan tema-tema yang lebih variatif dengan nuansa lokal atau citra daerah.



Gambar 2.1 Komik *Sie Djin Koei* Karya Siaw Tik Kwei

2.3 Perancangan Komik

Menurut Himat Darmawan proses pembuatan komik harus memenuhi tahapan - tahapan berikut sebagai berikut:

1. Merancang cerita komik
2. Merancang karakter dan *setting* (latar)
3. Merancang panil - panil komik
4. Penempatan balon kata dan typografi
5. Merancang sampul / cover

⁶Ajidarma, Seno Gumira, *Panji Tengkorak Kebudayaan Dalam Perbincangan*: Kepustakaan Populer Gramedia 2011. Jakarta. Hal 36

2.3.1 Merancang Cerita Komik

Cerita komik disusun melalui berbagai tahapan sebelum menjadi sebuah alur cerita yang baik dan benar. Secara garis besar langkah - langkah dalam menyusun cerita adalah sebagai berikut⁷:

1. Menentukan Premis dan *Log Line*

a. Premis Cerita

Premis cerita adalah intisari cerita, yang jadi dasar keseluruhan cerita. Premis lebih ringkas dari sinopsis. Premis haruslah singkat, jelas, dan menarik. Premis terdiri dari deskripsi karakter, keunikan, masalah yang dihadapi, dan tujuan akhir karakter.

b. *Log Line*

Log line adalah satu paragraf yang berisi detil cerita. *Log line* harus tetap singkat dan dalam satu paragraf hanya terdiri dari 1 – 4 kalimat saja. Apabila masih terlalu panjang berarti masih bisa disederhanakan lagi menjadi intinya saja.

2. Alur Plot Cerita

Setelah penyusunan *log line* selesai maka tahap selanjutnya adalah menyusun plot cerita. Dalam penulisan cerita ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan agar mempunyai alur yang baik dan menarik. Elemen cerita tersebut adalah sebagai berikut⁸:

a. *Inciting Incident*

Inciting Incident adalah suatu kejadian di awal cerita yang membuat kehidupan tokoh utama yang pada awalnya baik - baik saja, menjadi berubah (bisa lebih buruk atau menjadi kaya misalnya). *Inciting incident* ini sebaiknya terjadi pada 5 halaman pertama di komik. *Inciting incident* harus mempunyai *impact* yang sangat besar, menarik,

⁷ Darmawan, Op.Cit., 111

⁸ McKee, Robert 1997, *Story: Style, Structure, Substance, and The Principle of Screenwriting*

membuat rasa ingin tahu, dan diperlihatkan secara langsung kepada pembaca, tidak boleh hanya diceritakan dengan kata – kata.

b. Progresif Complications

Progresif Complications adalah tahap dimana kehidupan tokoh utama lebih dalam dijelaskan dengan berbagai situasi dan relasinya dengan karakter – karakter pendukung disekitarnya

c. Crisis

Crisis adalah tahap dimana tokoh utama mengalami dilema atau masalah yang dihadapinya. Karakter menjadi semakin lemah dan rintangan yang dihadapinya semakin sulit. Pada sisi ini karakter menetapkan sebuah keputusan menghadapi masalahnya

d. Klimaks

Adalah puncak cerita dimana seluruh masalah mencapai titik tertinggi yang dihadapi tokoh utama.

e. Resolusi

Permasalahan cerita yang harus diselesaikan sehingga memberikan kesan di benak pembaca bahwa cerita telah selesai secara keseluruhan.

2.3.2 Merancang Karakter dan *setting* (latar)

2.3.2.1 Merancang Karakter

Karakter terlebih dahulu dibagi kedalam dua jenis yaitu tokoh utama (*main character*) dan tokoh pendukung (*supporting character*).⁹

1. Main Karakter

Main Karakter adalah Tokoh utama yang memberikan kedalaman cerita dan tokoh yang fokus terhadap jalannya plot cerita.

2. Supporting Karakter

Supprting Karakter adalah tokoh yang menjadi pendamping dari karakter utama

⁹ Cooney, Daniel. 2011, *Writing and Illustrating The Graphic Novel*. Quarto Book. Hal 18 -22

Merancang karakter yang baik harus di deskripsikan secara lengkap dan detail misalnya tempat karakter tinggal, gaya berpakaian, bentuk fisik dari karakter, dan sifat karakter itu sendiri. Pendiskripsian karakter dibutuhkan agar tercipta visual yang jelas dan kuat secara personal.

Setelah diskripsi karakter selesai maka tahap selanjutnya adalah menentukan visual gambar meliputi gaya gambar, ekspresi wajah, dan ekspresi tubuh. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Semi Kartun / Semi Realis

Perancangan komik ini mengacu pada gaya gambar gabungan semi realis dan kartun yang menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis. Aliran semi realis / semi kartun ini juga banyak sekali variasinya contohnya adalah komik *The Shadowrealm of Troy* karya Arleston – Alwet – Augustin.¹⁰



Gambar 2.2 Contoh Gambar Semi Kartun / Semi Realis

(Sumber: *Shadowrealm of Troy* Karya Arleston – Alwet – Augustin, *Tintin* Karya Herge dan *Rampokan* Karya Peter Van Dongen)

2. Ekspresi Wajah

Tokoh komik dalam cerita juga dapat menunjukkan mimik yang berbeda ketika berinteraksi secara langsung dengan dunia luar ataupun dari dalam diri tokoh itu sendiri. Contohnya seperti keadaan orang saat

¹⁰Ibid., 112

berada ditengah terik matahari adalah memicingkan mata atau menutupi sebagian mukanya dengan sebilah tangan.¹¹



Gambar 2.3 Contoh Ekspresi Wajah
(Sumber: How To Making Comic Karya Scott McCloud)

3. Ekspresi Tubuh

Gestur juga dipengaruhi dari kepribadian tokoh komik namun, semua tergantung dari watak pelaku tokoh komik tersebut dan juga hal - hal yang ingin disampaikan pengarang komik kepada pembaca melalui tokoh komik yang dia buat.¹² Penggambaran gerakan dan ekspresi anggota badan terjadi bilamana terlibat dalam suatu keadaan atau kejadian (gambar 2.6). Hal ini diperlukan agar dapat membangun pemahaman ketika pembaca melihat gambar - gambar tersebut di komik.



Gambar 2.4 Contoh Ekspresi Tubuh
(Sumber: *Theory Of Comics & Sequential Art* Karya Will Eisner)

¹¹McCloud, Scott, 2008, *Making Comics*. Kepustakaan Populer Gramedia:Jakarta. Hal 11 - 14

¹²Eisner, Will. 2008. *Comic and Sequential Art*. W.W Norton & Company. Hal 103 - 104

2.3.2.2 Setting (latar)

Keterangan latar yang tergambarkan secara visual meliputi¹³:

a. Keterangan waktu

Siang dan malam, hari, masa, dll.

b. keterangan tempat

Di dalam atau di luar ruangan, jika di dalam ruangan misalnya, rumah kantor. Jika di luar ruangan misalnya, pantai hutan, dsb.

Setting (latar) dalam perancangan komik biasanya menampilkan interior seperti ruang tamu maupun eksterior seperti gedung atau bisa juga keadaan alam seperti pepohonan.



Gambar 2.5 Contoh Pembuatan Background

(Sumber: Buku *How to Draw Manga vol. 3*)

Dalam menggambar background pada lokasi ada beberapa teknik yang bisa dipakai yaitu melakukan pengambilan gambar gedung tersebut menggunakan teknik photographs (pengambilan gambar lokasi dengan kamera). Kemudian, melakukan sketsa dari awal sampai dengan selesai. Teknik ini lebih mudah dilakukan dalam melakukan pengerjaan latar dalam menggambar karena mengambil subjek langsung dari bangunan yang sebenarnya.¹⁴

¹³Darmawan, Op.Cit., 111

¹⁴*How to Draw Manga vol. 3*

Penggunaan *background* sebagai pelengkap dalam penyajian komik menimbulkan kesan hidup dan dramatisir bagi para pembaca komik. Oleh sebab itu, perancangan background komik harus dikerjakan secara mendetil.

2.3.3 Merancang Panel - Panel Komik

2.3.3.1 Pemilihan Panel

Panel berfungsi membatasi ukuran suatu gambar. Pada gambar 2.7 memperlihatkan kondisi seorang tokoh berada dalam suatu panel, dengan kondisi panel hanya menampilkan wajah tokoh meskipun demikian pembaca tetap dapat menangkap imajinasi badan tokoh tersebut secara utuh seperti pada bagian gambar disamping kiri. Kondisi ini tercipta karena adanya komunikasi secara non verbal antara gambar dengan pembaca secara tidak langsung.¹⁵



Gambar 2.6 Contoh Penerapan Panel dalam Gambar

(Sumber: *Theory Of Comics & Sequential Art* Karya Will Eisner)

2.3.3.2 Peralihan Antarpanel

Scott McCloud, dalam *understanding komik* mendefinisikan ada enam jenis peralihan antar panel merancang adegan. Dari keenam jenis peralihan panel tersebut terpilih empat jenis peralihan panel yang menjadi acuan dalam pembuatan komik diantaranya adalah¹⁶:

a. Momen ke momen

b. Aksi ke aksi

¹⁵Eisner, Op.Cit., 42

¹⁶Ibid., 89

c. Subjek ke subjek

d. Scene ke scene

Fungsi peralihan antarpanil memudahkan sebagian besar komikus untuk membantu mereka dalam merancang sebuah adegan. Salah satu contoh penerapan peralihan antarpanil bisa dilihat dari gambar dibawah ini



Gambar 2.7 Contoh Penerapan Antarpanil Momen Ke Momen
(Sumber: *How to Draw Heroes and Villain* Karya Christopher Hart)

Pada novel grafis *Different Ugliness, Different Madness* (gambar 2.11), bahkan terdapat dua belas peralihan atarpanil aksi ke aksi dan peralihan atarpanil momen ke momen. Peralihan atarpanil ini juga berfungsi sebagai penggambaran suasana (perasaan) yang tengah berlangsung.



Gambar 2.8 Contoh Penerapan Transisi dalam Panel
(Sumber: *Different Ugliness Different Madness* Karya Marc Males)

2.3.3.3 Kisi - Kisi Panel

Banyak komik menggunakan kisi – kisi panel sebagai dasar perancangan halaman komik (gambar 2.6). Lazimnya, pada komik silat lama Indonesia menggunakan kisi – kisi panel 2 x 2 .Penerapan kisi – kisi panel 2 x 3 untuk adegan dalam satu halaman cukup banyak tapi juga tidak terlalu padat.¹⁷



Gambar 2.9 Contoh Panel Komik Kisi - Kisi 2 x3
(Sumber: Merebut Kota Perjuangan Karya Wid NS.)

2.3.3.4 Angle

Pemilihan angle yang akurat pada setiap momen yang telah dipilih sangat berguna ketika unsur drama divisualisasikan kepada pembaca. Pada tahap ini perspektif juga melahirkan angle yang bisa mempengaruhi adegan pada perancangan komik.¹⁸



Gambar 2.10 Pemilihan Angel Pada Gambar

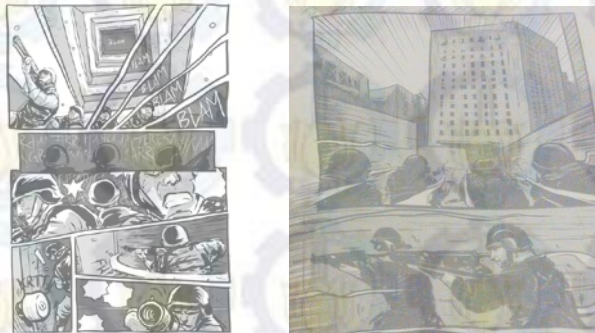
(Sumber: *Theory Of Comics & Sequential Art* Karya Will Eisner)

¹⁷Darmawan, Op.Cit., 58

¹⁸Ibid. Hal 89, Eisner

2.3.3.5 Garis Gerak

Garis gerak (*motion line*) atau bisa disebut garis kecepatan (*speed line*) telah menjadi sesuatu yang baku didalam komik. Penerapan garis gerak bisa sangat beragam, tergantung bagaimana mengkreasiannya sedemikian rupa sehingga menampilkan gambar yang menarik.¹⁹



Gambar 2.11 Contoh Garis Gerak

(Sumber: The Raid diadaptasi R. Amdani dan John G. Reinhart)

2.3.3.6 Pemilihan Alur Baca

Di negara – negara barat pada umumnya cara membaca komik adalah dari kiri ke kanan sedangkan di timur seperti Jepang cara membaca komik dimulai dari kanan ke kiri. Pada perancangan komik ini ditetapkan penggunaan alur baca komik dari kiri ke kanan.²⁰

2.3.4 Penempatan Balon Kata dan Typhografi (teks)

2.3.4.1 Balon Kata

Balon kata dalam komik adalah sebagai ruang bagi kata - kata yang tersusun berupa kalimat bercerita dan bisa menjadi dialog antar tokoh. Fungsi yang kurang lebih sama dengan panel komik, balon teks bisa menunjukkan nada ekspresi bicara seorang tokoh dalam komik.²¹ Seperti penggunaan balon kata bergerigi untuk menunjukkan nada bicara yang tinggi (berteriak).

¹⁹Darmawan, Op.Cit., 58

²⁰Mccloud, Opcit.,Hal 32-33

²¹Darmawan, Opcit.,Hal 80-81



Gambar 2.12 Contoh Penerapan Balon Kata

(Sumber: *Cerebus* Karya Dave Sims)

2.3.4.2 Typografi (teks)

Teks dalam komik bisa diwujudkan kedalam sebuah peristiwa. Teks tidak hanya menyampaikan kata - kata namun juga bisa digunakan sebagai bunyi atau suara. Penggunaan teks dalam komik dibagi menjadi dua yaitu²²:

1. Teks sebagai efek suara

Penggunaan teks sebagai efek suara sangat penting karena teks tersebut bisa menjadi alat penggerak cerita. Sebagai contoh adalah pada gambar 2.14, mobil yang meledak bila tidak diberi teks yang berkaitan dengan bunyi ledakan menjadi tidak jelas apa yang terjadi pada mobil tersebut. Sebagai catatan tertulis bahwa penulisan teks sebagai efek suara tergantung pada budaya daerah masing - masing misalnya, suara binatang di Indonesia tidak sama halnya dengan negara lain.



Gambar 2.13 Contoh Teks Sebagai Efek Suara

(Sumber: *Liberty Meadows* Karya Frank Cho)

²² Ibid., 80-81

2. Teks Sebagai Percakapan

Penulisan teks yang diaplikasikan pada dialog hampir sama dengan penjelasan mengenai balon kata, bahwa perubahan seperti ukuran huruf tergantung pada kondisi orang tersebut ketika berbicara.²³ Pada gambar 2.16 tampak bahwa teks atau kata - kata yang diucapkan mengalami pembesaran ukuran ketika orang tersebut sedang berteriak memanggil. Penebalan huruf pada teks juga mengalami hal yang serupa.



Gambar 2.14 Contoh Teks Dalam Dialog

(Sumber: *The Big City* Karya Will Eisner)

2.4 Merancang Sampul / Cover

Pada komik manga Jepang, lazimnya tidak mengandalkan seni sampul yang hebat untuk menarik minat para calon pembaca. Komik Amerika sebaliknya, sangat memperhatikan seni sampul. Komik Eropa yang mewarisi tradisi Tintin lebih biasa dari komik amerika dalam membuat sampul, tapi lebih menarik perhatian dibanding komik – komik Jepang pada umumnya. Ada beberapa unsur sampul pada komik Amerika yang dijelaskan sebagai berikut²⁴:

1. Logo Judul (Seri)

Jika komik adalah komik seri maka ada tambahan judul dalam sampul selain judul seri.

²³Ibid., 80-81

²⁴Ibid., 192

2. Imaji / Gambar Sampul

Ini adalah bagian yang sangat penting dalam sampul dalam kebanyakan komik. Imaji yang dipilih untuk sampul komik biasanya

- c. Petikan adegan yang dianggap baja membuat penasaran calon pembaca, di ekspos menjadi satu panil gambar dramatis, kadang lengkap dengan teks dan dialog juga.
- d. Karakter utama berpose
- e. Sampul komik bergambar benda yang dianggap penting dalam cerita komik tersebut. Misalnya, gambar pistol atau alat-alat lukis.

2.5 Teknik Penintaan

2.5.1 Inking

Ada dua cara memberi tinta atau inking yang sesuai dengan garis outline²⁵:

1. Dengan cara *Monotone Outline*, dimana garis *outline* (pembentuk gambar) yang ditinta dalam satu ukuran saja (tracing), misalnya ukuran Ballpoint 0,3 mm saja seperti gambar 1 (gambar 2.12)
2. Dengan cara *Dynamic Outline* atau tebal tipis. Dimana garis outline yang ada diberi tinta (*tracing*) dengan gaya kaligrafi, yaitu ada garis yang tipis dan tebal, atau bervariasi dalam ukurannya seperti gambar 1 (gambar 2.12)



Gambar 2.15 Contoh Inking Pada Gambar

2.5.2 Arsiran (*Render*)

Mengarsir ada banyak teknik, tetapi pada umumnya hanya dikelompokkan dalam 3 kategori besar yaitu:

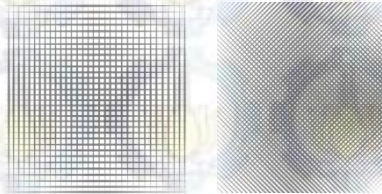
²⁵Fingeroth, Danny & Manley, Mike, 2004, *How to Draw Comics from Script to Print*

1. Arsir garis cenderung lurus-lurus, cenderung sejajar, untuk ukuran ketebalan bisa bervariasi, bisa tebal atau tipis. Arahnya juga sesuai dengan kebutuhan, bisa melintang, diagonal, vertical atau lainnya.



Gambar 2.16 Contoh Arsiran Lurus Seajar

2. Arsir garis-garis miring cenderung saling menyilang dan bertabrakan. Grid yaitu saling bertabrakan membentuk kotak-kotak secara vertical atau horizontal juga masuk dalam kategori ini.



Gambar 2.17 Contoh Arsiran Menyilang Bertabrakan

3. Arsir bergelombang mirip huruf “S” atau ombak ini juga ada banyak ukuran dan variasi bentuk gelombangnya.



Gambar 2.18 Contoh Arsiran Bergelombang

2.6. Studi Komparator

Merebut Kota Perjuangan



Gambar 2.19 Cover Komik Merebut Kota Perjuangan

Soft Cover

Judul	: Merebut Kota Perjuangan
Tebal	: 59 Halaman
Penulis	: Marsoedi dkk.
<i>Penciler</i>	: Wid NS
<i>Coloring</i>	: Hasyim Katamsi , Djoni Andrean , Hasmi , Wid NS
<i>Finishing</i>	: Wid NS
Terbit	: 1985
Penerbit	: Pt. Jayakarta Agung

1. Review

Gambar ilustrasi realis yang sangat bagus dan menarik. Pewarnaan yang cukup berani dan terkesan kuat menghiasi panel demi panel komik sehingga semakin menambah nilai lebih komik ini.

2. Desain Cover

Desain cover menggambarkan adegan seorang pejuang yang mempertahankan bendera merah putih dengan sangat tangguh dan gagah perkasa.

3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam komik ini adalah Soeharto, yang juga merupakan presiden Indonesia yang memberikan kata pengantar untuk komik ini.

4. Pilihan Cerita

Pada tanggal 1 maret 1949 dilakukan penyerangan terhadap tentara penjajah belanda di kota Yogyakarta, Ibu kota Republik Indonesia saat itu. Tentara Nasional Indonesia (TNI) bersama-sama rakyat akhirnya berhasil menduduki kota Yogyakarta selama enam jam. Peristiwa inilah yang membuka mata duniabahwa TNI. bersama-sama rakyat masih sanggup mempertahankan Negara Republik Indonesia yang di proklamirkan pada tanggal 17 agustus 1945.

5. Pilihan Panel

Panel hanya terpaku pada pembagian 5 atau 6 panel pada setiap satu halaman.



Gambar 2.20 Panel Komik Merebut Kota Perjuangan

6. Pilihan Alur

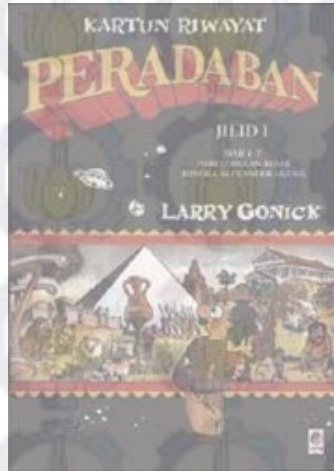
Menggunakan campuran alur maju dan flashback.

7. Gaya Gambar

Menggunakan gaya gambar realis. Ekspresi para karakter yang ada dibuat sangat serius sesuai topik yang dibahas dalam cerita. Penggambaran

karakter yang realis dengan suasana yang penuh aroma merupakan pendekatan pada pembaca untuk menambah ketegangan dalam membaca.

Kartun Riwayat Peradaban



Gambar 2.21 Cover Komik Kartun Riwayat Peradaban

Soft Cover

Penulis & Ilustrator : Larry Gonick

Tebal : 150 halaman

Terbit : November 2003

Penerbit : Gramedia Pustaka

1. Review

Kartun Riwayat Peradaban menyisipkan peta keadaan sejarah sesuai dengan bab yang dibahas. Peta disajikan dengan gaya kartun dan kadang ditambahkan karikatur tokoh terkenal sehingga lebih tampil menarik.

2. Desain Cover

Desain Cover mengambil tempat - tempat yang paling terkenal di dunia yang digambarkan secara kocak dengan penempatan tokoh Larry Gonick.

3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh tetap dalam cerita ini adalah karakter kartun Larry Gonick. Tokoh ini berperan sebagai orang ketiga (penutur). Karakter ini digambarkan sebagai sosok yang ramah, bersahabat, kocak dan suka belajar sekaligus bercerita. Sebagaimana dirinya, tokoh – tokoh sejarah juga dikartunkan.



Gambar 2.22 Tokoh Larry Gonick Dalam Kartun Riwayat Peradaban

4. Pilihan Panel

Panel yang digunakan dalam komik ini sebagian besar menggunakan bentuk klasik kotak, meskipun begitu kesan kaku dan monoton dapat dikurangi karena banyaknya variasi pada panel kotak tersebut.



Gambar 2.23 Panel Komik Kartun Riwayat Peradaban

5. Gaya Gambar

Menggunakan gaya gambar kartun dan karikatur. Ekspresi para karakter yang ada dibuat jenaka, lucu meski topik yang dibahas dalam cerita adalah hal yang bersifat serius.

Merdeka Di Sunda Kelapa



Gambar 2.21 Cover Komik Merdeka Di Sunda Kelapa

Soft Cover

Penulis & Ilustrator : Ockto (Cerita) Seta & Bayu (Gambar)

Tebal : 120 halaman

Terbit : 2012

Penerbit : Gramedia (m & c)

1. Review

Roh yang bersemayam di tugu proklamasi membawa Dani dkk. ke dunia buatan berisi perjuangan para pahlawan nasional. Mereka terjebak disana dan ikut berjuang bersama para pahlawan nasional demi bisa kembali ke dunia nyata.

2. Desain Cover

Desain Cover memvisualisasikan kondisi peperangan di laut antara pasukan Fatahillah melawan pasukan Portugis.

3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh utama dalam cerita ini adalah karakter bernama Dani bersama kawan-kawannya ikut terlibat dengan para pejuang nasional. .

4. Pilihan Panel

Beberapa panel khusus menjelaskan tentang alur sejarah yang dijelaskan secara terperinci pada satu halaman. Panelling tergolong dinamis dan tidak terkesan monoton.



Gambar 2.23 Panel Komik Kartun Riwayat Peradaban

5. Gaya Gambar

Menggunakan gaya gambar kartun dan karakteristik pada masing-masing tokoh sangat ikonik sehingga gambar terlihat menjadi lebih bagus. Ekspresi dan *gesture* dibuat sangat baik terlebih lagi dengan *outline* yang rapi membuat komik ini layak untuk dikoleksi.

Kesimpulan Parameter

1. Cover

Penggunaan cover yang menampilkan kesan isi komik walaupun tidak secara gamblang sehingga akan memperkuat sisi karakter komik. (Merebut Kota Perjuangan)

2. Narator

Penggunaan narator sebagai pencerita atau penguat adegan. Sangat diperlukan ketika ada panel - panel yang membutuhkan keterangan secara lengkap. (Merebut Kota Perjuangan)

3. Cerita

Cara bertutur dengan menciptakan karakter pendukung sebagai tokoh utama dalam cerita sejarah agar tercipta benang merah ketika ada adegan dengan runtutan waktu yang berbeda. (Komik Peradaban)

4. Trivika

Dibuat sebagai informasi yang berkaitan dengan isi komik. Keikutsertaan Trivika ini sangat penting bagi komik sejarah agar menguatkan pesan sejarah yang diangkat ke dalam komik tersebut. (Komik Merdeka di Sunda Kelapa)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Subyek Desain

3.1.1 Devinisi Judul dan Sub Judul

Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang.¹ Komik adalah membingkai waktu dan menyusunnya menjadi cerita. Memotret momen - momen tertentu dan menyusun mereka menjadi sebuah tuturan cerita secara visual.² Pada mulanya komik hanya diterbitkan di koran harian dengan gaya lukisan kartun yang mengandung unsur humor dan kritik.³ Pencak silat adalah beladiri tradisional Indonesia yang didalamnya terkandung aspek olah raga beladiri, sosial seni dan budaya.⁴

3.2 Populasi dan Sample

3.2.1 Populasi

Berikut ini adalah gambaran kriteria yang dipilih sebagai target konsumen:

Segmentasi Demografis:

- a. Usia: 16 - 24 tahun
Karena sudah mampu untuk menentukan kebutuhannya sendiri serta mengikuti gaya hidup yang sedang berlangsung saat ini.
- b. Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan
Penggemar pencak silat diminati baik itu dari laki – laki maupun perempuan.
- c. Pengeluaran: > Rp.750.000,00 per bulan

¹Kamus Bahasa Indonesia, Opcit., Hal. 1164

²Darmawan, Opcit., Hal 52

³Majalah Babyboss. Vol 03 edisi 14. 2010. Hal. 16

⁴ Maryono, Oong. 2008: “Pencak Silat Merentang Waktu” Benang Merah. Yogyakarta. Hal 1

Biaya yang biasa dikeluarkan untuk kebutuhan sehari-hari atau dalam jangka waktu sebulan.

d. Pendidikan: SMU, S1 (Mahasiswa)

Pada umumnya sudah berani mengambil keputusan untuk dalam menyikapi gaya hidup.

e. Geografis: Kota Surabaya, masyarakat perkotaan pada umumnya cenderung konsumtif dan mempunyai daya beli yang cukup tinggi.

3.2.2 Sample

Sampel diambil dengan penyebaran kuisioner berdasarkan target segmen untuk mendapatkan gambaran umum responden terhadap informasi yang berkaitan dengan karakteristik media.

Jumlah Sample

Jumlah sample adalah 100 orang terdiri dari remaja usia 16 - 24 tahun yang tinggal di Surabaya.

Jumlah responden : 100 orang

Jenis kelamin : laki - laki dan perempuan

Usia : 18 - 22 tahun

Pendidikan : SMA dan S1 (Mahasiswa)

Pengeluaran/bln : >Rp 750.000

3.3 Sumber Data

3.3.1 Data Primer

Data primer diambil dari wawancara narasumber dan hasil dari kuesioner:

1. Wawancara:

1. R. Boyke Santoso. Sekretaris Umum Pengcab IPSI Surabaya pada 12 Oktober 2012 pukul 10.30 WIB. Depth interview ini untuk mencari tahu tentang perkembangan pencak di kota besar.

2. Eria Andi Anggoro, ST. Program Director Bee Comic Surabaya pada 22 November 2012 pukul 18.10 WIB. Depth interview ini untuk mencari tahu tentang potensi komik yang memuat konten lokal di Indonesia. Selain itu, wawancara seputar perkembangan komik Indonesia sekarang.
3. Randika, pelatih silat dan dosen UNESA Surabaya pada 20 Maret 2013 pukul 20.30 WIB. Depth interview ini untuk mencari tahu potensi pencak silat dan media yang memberikan informasi tentang pencak silat.
4. Kuesioner terhadap target segmen untuk memperoleh informasi dan pendapat target segmen terhadap suatu objek, dari data tersebut dapat digunakan sebagai ukuran mengenai kesesuaian desain dengan kebutuhan konsumen.
5. Observasi
 - a. Rekanan jumlah peserta remaja yang mengikuti kejuaraan pencak silat yang diselenggarakan Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) meliputi Piala Koni dan Piala Walikota dari tahun 2008 - 2012. Rekanan data ini adalah sebagai pertimbangan bahwa pencak silat masih banyak diminati di kalangan remaja.
 - b. Analisa terhadap konten yang diangkat:
 - Data diambil dari film dokumenter tentang pencak silat yang di tayangkan oleh Discovery Chanel, National Geographic, dan History Chanel.

- Koran Memo yang memuat artikel khusus mengenai perguruan silat di Surabaya. Ditulis oleh Arif Sosiawan pada tahun 2012.

c. Data penjualan buku di Togamas Petra Surabaya dan TGA Grand City Surabaya pada bulan 1 January - 30 Juni tahun 2012. Data ini digunakan sebagai bahan kajian bahwa media komik tetap menjadi best seller penjualan di toko - toko buku di Surabaya.

3.3.2 Data Sekunder

3.3.2.1 Literatur Buku

1. Literatur untuk menyusun alur cerita sejarah Pencak Silat sebagai berikut:

- a. Pencak Silat Merentang Waktu Karya O'ong Maryono
- b. Pentjak Silat: The Indonesian Fighting Art karya Don F. Draiger
- c. Buku berjudul Teknik - Teknik Dasar Pencak Silat Tanding yang ditulis oleh R. Kotot Slamet Hariadi.

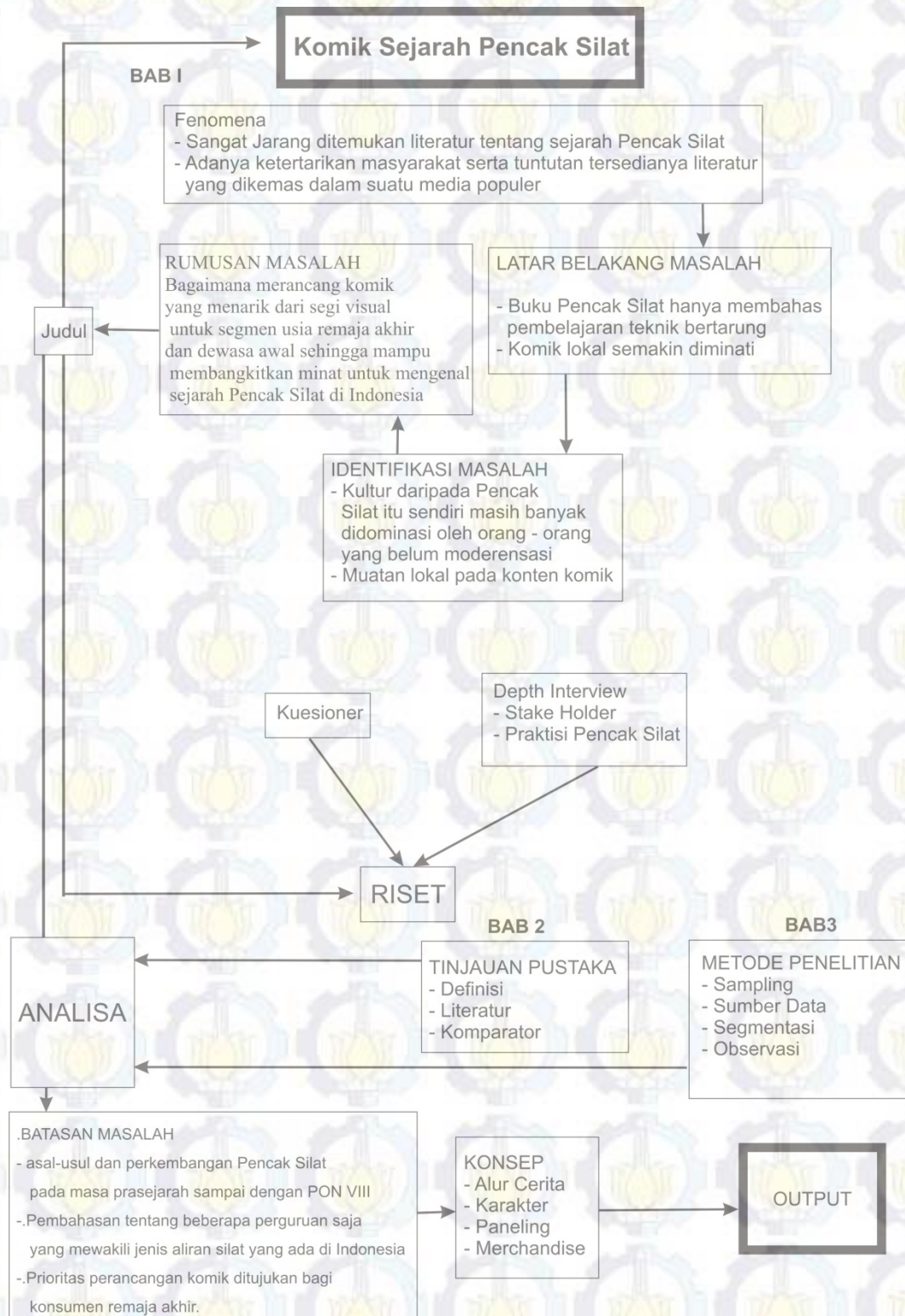
2. Literatur untuk menyusun komik sebagai berikut:

- a. *Making Comic, Understanding Comic*
- b. *Comic & Sequential Art* karya Will Eisner.
- c. *How To Make Comic* karya Rahmat Darmawan.
- d. *How To Draw Manga volume 3*
- e. Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan karya Seno Gumira Aji Darma.
- f. Outward Appearances, Trend, Identitas, dan Kepentingan karya Henk Schulte Nordholt

3. Internet

- a. Forum Komunitas Budaya (www.kaskus.co.id)
- b. Forum Komunitas Pencak Silat (www.sahabatsilat.com)

3.4 Kerangka Berpikir



Tabel 3.1 Kerangka Berpikir

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan komik meliputi konten cerita, desain karakter, *setting* / latar, visual komik, dan format buku komik. Penjabaran deskripsi perancangan komik ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Konten Cerita

Cerita difokuskan pada karakter fiksi yang sengaja diciptakan untuk mendukung jalannya cerita yang telah disesuaikan dengan alur sejarah Pencak Silat.

2. Visual Komik

Meliputi gaya gambar, gaya bahasa, *paneling*, *layout*, tipografi, dan warna. Kriteria desain untuk gaya visual mengacu pada teori komik eropa yaitu menggunakan gaya semi realis pada karakter tokoh dan gaya gambar realis pada latar. Penggunaan pilihan gaya gambar tersebut bertujuan untuk memberi kesan *differensiasi* terhadap komik lainnya yang sebagian besar pemilihan gaya gambar adalah *manga* sehingga nuansa yang ditunjukkan melalui gaya gambar ini menjadi unik.

3. Desain Karakter

Desain Karakter meliputi karakter fiksi dan karakter non fiksi. Pada karakter fiksi yaitu Bangun Rekso, Rejointen, Nurintan, Abah serta karakter fiksi pendukung lainnya. Pada karakter non fiksi (karakter nyata yang ada di dalam sejarah) yaitu Wongsonegoro, Sukowinadi, RM Soebandiman Dirdjoatmodjo. Pada perancangan karakter juga disertakan asal usul, sifat dan sikap, ekspresi, *gesture*, desain busana, keahlian dan pusaka pada masing-masing karakter.

4. Setting / Latar

Meliputi suasana lingkungan atau *environment*, bangunan, hewan dan alat transportasi antara tahun 1942 - 1948 di Indonesia.

5. Format Komik

Meliputi desain visual sampul, jenis kertas, bentuk buku dan ukuran buku.

4.2 Target Audiens

Target audience yang di prioritaskan adalah segmen usia 18-25 tahun, segmen ini yang dianggap telah memiliki kesadaran akan identitas diri dan budaya serta diharapkan mampu menjadi generasi penerus untuk mencitai beladiri asli Indonesia pada khususnya.

1. Demografis:

Usia	: 18 - 22
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
SES	: Kelas menengah : Kelas Atas
Pengeluaran	: > Rp.750.000,00 per bulan
Pendidikan	: SMA dan S1 (Mahasiswa)
Geografis	: Urban Indonesia khususnya Surabaya

Segmentasi dipilih berdasarkan kebutuhan dan karakteristik dari tema yang diambil dari komik tersebut yaitu mengenai sejarah pencak silat. segmentasi audience yang dipilih sebagai segmen utama adalah usia dengan karakteristik diatas. Namun tidak menutup kemungkinan adanya segmen lain yang menjadi target audience media komik sejarah Pencak Silat tersebut, dikarenakan karakteristik media yang luas dalam keterjangkauannya. Berikut penjelasan dari target segmen primer dan sekunder:

1. Target Primer

Target audience yang mempunyai keterikatan khusus pada media komik ini yaitu:

- a) Sejarahwan
- b) Praktisi seni beladiri pencak silat
- c) Peneliti seni beladiri

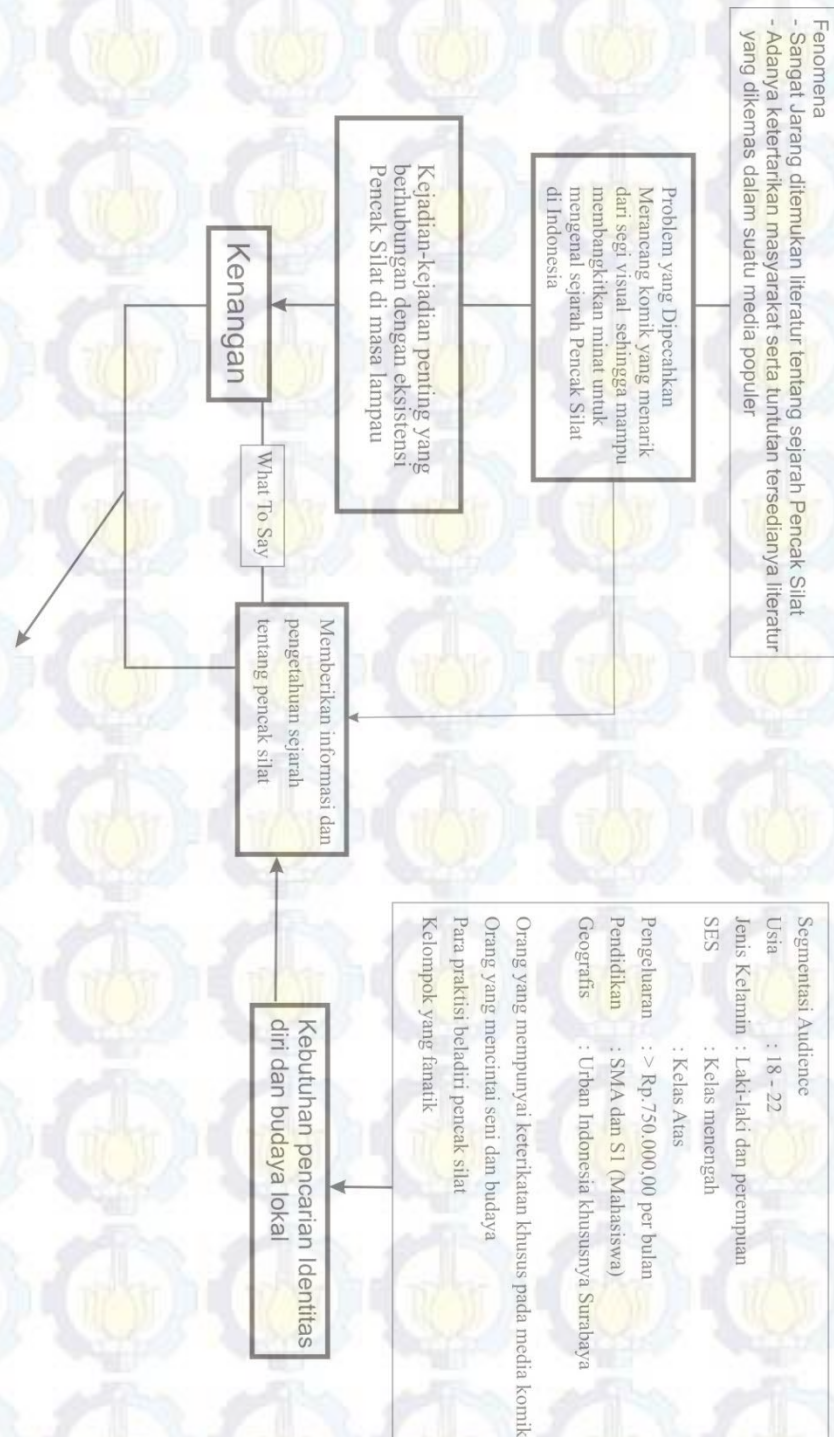
2. Target Sekunder

Target audiens yang bersifat umum dan cenderung tidak memiliki keterikatan langsung pada media komik ini yaitu:

- a) Kelompok yang fanatik terhadap identitas perguruan silat-nya
- b) Kelompok yang peduli terhadap perkembangan seni beladiri Indonesia
- c) Memiliki ketertarikan tersendiri terhadap seni dan budaya

4.3 Keyword

HISTORICAL MEMORY OF PENCAK SILAT



Gambar 4.1 Diagram Pola Pencarian Keyword

4.3.1 Definisi Keyword

4.3.1.1 Makna Denotasi

Historical adalah sejarah yang berarti kejadian yang benar - benar terjadi pada masa lampau. Memory adalah kenangan atau ingatan yang berarti berada dalam pikiran, tidak lupa, timbul kembali di pikiran.¹

4.3.1.2 Makna Konotatif

Historical memory of Pencak Silat merupakan anastesi dari berbagai kejadian penting di masa lampau yang terekam melalui ingatan para pendekar yang terlibat di dalam sejarah perkembangan Pencak Silat itu sendiri. Ingatan yang kemudian dituang menjadi rangkaian visualisasi indah diharapkan menjadi salah satu kenangan yang didedikasikan kepada seluruh pecinta Pencak Silat dan dan juga masyarakat umum yang mencintai budaya asli Indonesia.

4.4 Kriteria Desain

Kriteria desain sebagai penjabaran dari konsep desain yang telah dibuat berfungsi sebagai panduan atau kerangka acuan yang akan menjadi acuan pada implementasi desain, sehingga konsep yang telah dibuat dapat diaplikasikan.

4.4.1 Unsur Cerita

Cerita yang diangkat adalah penggambaran dari berbagai informasi fragmatis dari literatur yang mengupas sejarah Pencak Silat termasuk didalamnya berupa wawancara dan penelitian yang kemudian diolah dan direkonstruksikan kedalam sequens – sequens yang menjadi sebuah alur cerita.

Premis Cerita

Seorang anak dari Yogyakarta yang kuat dan menaruh minat tinggi terhadap Pencak Silat.

¹Kamus Bahasa Indonesia.Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta. 2008

Log line

Bangun Rekso adalah anak seorang petani miskin yang bercita - cita menjadi pendekar di desanya. Sifat ingin tahu dan keras kepala Bangun mengakibatkan perubahan besar dalam hidupnya. Waktu dengan cepat membawanya menjadi seorang pemuda yang kuat dan mampu menjadi seorang pendekar seperti yang dicita - citakannya.

Genre

Pemilihan genre untuk membangun cerita agar sesuai dengan konsep "*Historical Memory Of Pencak Silat*", adalah menggunakan *genre* fiksi sejarah. Melalui fiksi sejarah dapat diwujudkan adanya karakter - karakter fiksi yang menjadi benang merah pada alur sejarah Pencak Silat.

Alur Sejarah Dalam Cerita

Cerita yang akan disampaikan dalam perancangan komik ini adalah tentang sejarah pencak silat dari masa prasejarah sampai dengan dinasionalisasikan pencak silat kedalam cabang olah raga Indonesia.

No	Tanggal/Tahun	Kejadian
1	Prasejarah	Mitos ditemukannya pencak silat sebagai ilmu beladiri
2	Sejarah	Pencak Silat pada masa kerajaan di Indonesia
3	1 Maret 1942	Pergerakan pencak silat akhir zaman pendudukan Belanda di Indonesia.

4	1943	Pembentukan Organisasi gabungan pencak silat Mataram yaitu GAPEMA di Yogyakarta Dipimpin oleh Sukowinadi
5	27 Mei 1947 - 18 Desember 1948	Perang gerilya dengan para pendekar silat yang tergabung dalam barisan pelopor dibawah pimpinan Soekarno melawan agresi militer Belanda
6	1947	Terbentuknya GAPENSI yang bertujuan mempersatukan aliran pencak silat di seluruh Indonesia dipimpin oleh RMS Dirjo Atmodjo.
7	18 Mei 1948	Surakarta, berdirinya IPSI sebagai organisasi pembinaan pada aspek olah raga, Mr. Wongsonegoro terpilih sebagai ketua umum.
8	1973	Terselenggaranya PON VIII di Jakarta yang pertama kali melombakan pertandingan Pencak Silat.

Tabel 4.1 Alur Sejarah Pencak Silat di Indonesia

(Sumber: Dirangkum Dari *Pencak Silat: Merentang Waktu* Karya O'ong Maryono)

Bagan Alur Sejarah Dalam Cerita



Tabel 4.2 Alur Sejarah Pencak Silat Dalam Cerita

Penjelasan mengenai alur sejarah dalam cerita adalah sebagai berikut:

Chapter 1

1. Peta penyebaran silat di Indonesia.
Penjelasan mengenai kawasan penyebaran pencak silat di Indonesia.
2. Arti pencak silat.
Arti kata Pencak dan Silat. Istilah yang digunakan di beberapa daerah di Indonesia.
3. Sketsa gaya pencak silat Sumatera.
Ciri dan gaya aliran Pencak Silat dari Sumatera dan penjelasan beberapa perguruan silat di Sumatera.
4. Cerita awal mula pencak silat.
Mitos tentang awal mula Pencak Silat dipelajari.
5. End (penyelesain cerita yang bersumber dari buku).
Penjelasan mengenai kejadian yang menjadi acuan di dalam literatur.

Chapter 2

1. Sketsa gaya Pencak silat Jawa.
Ciri dan gaya aliran Pencak Silat dari Jawa dan penjelasan beberapa perguruan silat di Jawa.
2. Keadaan silat pada zaman Belanda.
Narasi tentang kondisi para Jawara pada masa kolonial Belanda.
3. Gambaran Pencak Silat daerah Jawa.
Adegan dan suasana para pesilat ketika sedang berlatih.
4. Informasi tentang jago / jawara.
Keterangan yang di dapat dari percakapan tokoh utama dalam cerita.
5. End (penyelesain cerita yang bersumber dari buku).
Penjelasan mengenai kejadian yang menjadi acuan di dalam literatur.

Chapter 3

1. Gapema sebagai Organisasi Pencak Silat Pertama.
Kondisi terbentuknya organisasi dan perserikatan sejumlah aliran Pencak Silat.
2. Cerita singkat terbentuknya Gapema dan Gapensi.
Narasi terbentuknya organisasi Pencak Silat di Mataram.
3. Golongan yang menguasai Pencak Silat.
Percakapan tokoh utama tentang golongan – golongan orang yang menguasai Pencak Silat
4. Londo Ireng
Para pendekar dari timur yang ikut menjadi prajurit Belanda
5. End (penyelesai cerita yang bersumber dari buku)
6. Penjelasan mengenai kejadian yang menjadi acuan di dalam literatur.

Chapter 4

1. Sketsa gaya pencak silat Bali dan Kalimantan.
Ciri dan gaya aliran Pencak Silat dari Bali dan Kalimantan dan penjelasan beberapa perguruan silat di kedua daerah tersebut.
2. Pencak Silat pada pesta giling tebu.
Cikal bakal Pencak Silat sebagai olah raga yang di pertandingkan pada masa sekarang.
3. Terbentuknya IPSI dan PON VIII di Jakarta.
Narasi terbentuknya IPSI dan beberapa kebijakannya yang berpengaruh terhadap perkembangan Pencak Silat sehingga masuk sebagai cabang olah raga pada PON VIII di Jakarta.
4. End (penyelesai cerita yang bersumber dari buku).
Penjelasan mengenai kejadian yang menjadi acuan di dalam literatur.

Epilog

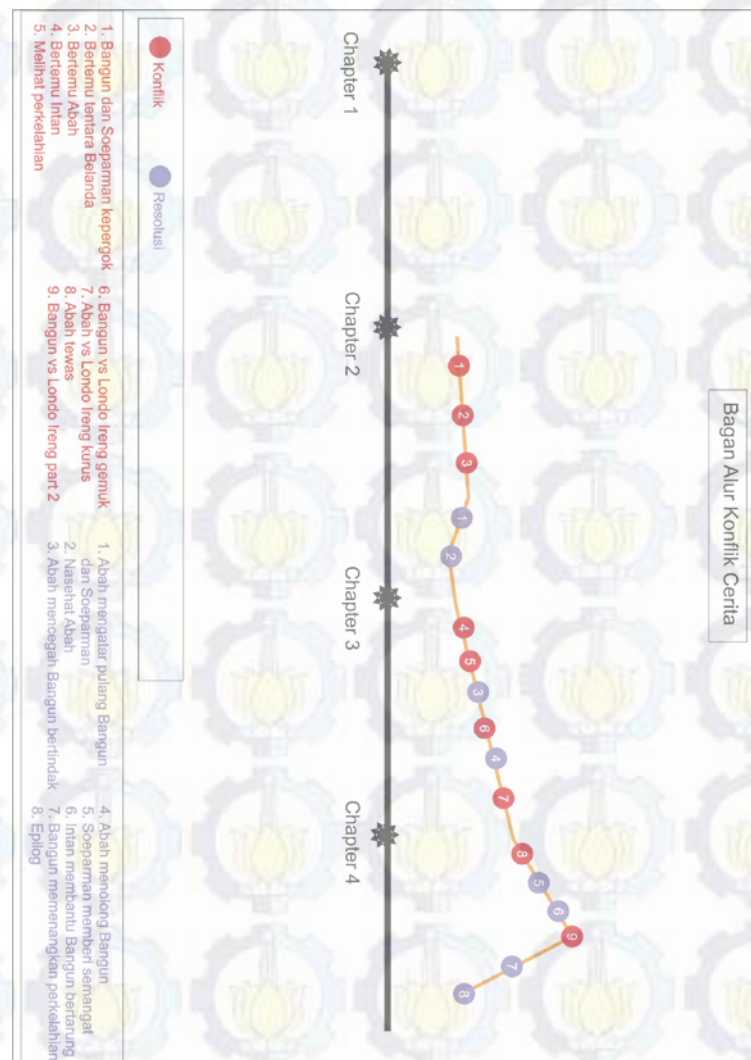
1. Pencak silat zaman kemerdekaan

Narasi para Jawara yang menjadi Barisan Pelopor untuk memperjuangkan kemerdekaan melawan agresi militer Belanda.

2. Patung Jawara di TMII

Narasi kondisi Pencak Silat setelah zaman kemerdekaan

Bagan Konflik Cerita



Tabel 4.3 Bagan Alur Konflik Cerita

Alur Plot Cerita

Alur plot cerita diperlukan untuk menyusun rangkaian cerita yang dibentuk dari tahapan peristiwa. Alur plot ini juga mengandung sederetan konflik yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca. Berikut pembagian chapter komik sejarah Pencak Silat.

1. Prolog

Prolog cerita dibuka dengan menyajikan peta penyebaran pencak silat ketika zaman kerajaan di Indonesia. Menerangkan kembali awal mula Pencak Silat di pelajari oleh masyarakat.

2. Awal Mula

Mitos tentang awal mula Pencak Silat. Suatu hari, ada seorang Ibu yang sedang menempuh perjalanan pulang ke rumah dengan membawa makanan untuk suaminya. Namun di perjalanan dia di ganggu oleh sepasang burung yang ingin mencuri makanan yang di bawanya. Opa ini berusaha keras meliuk - liukkan tubuhnya untuk menghindari serangan burung - burung tersebut. Akhirnya Opa ini berhasil lolos namun sesampainya di rumah, suaminya memarahinya atas kesalahannya karena menjatuhkan makanan ketika si Opa berusaha menghindari burung - burung tadi. Pak Cik lalu memukul opa namun ternyata meleset. Pak Cik berkali - kali menyerang namun gerakan - gerakan meliuk - liuk yang Opa pelajari tadi ketika melawan burung - burung sangat berguna.

3. Pengenalan

Bangun Rekso dan Rejointen melarikan diri ketika ulahnya diketahui para Jawara yang sedang berlatih Pencak Silat di dalam hutan. Mereka juga hampir ditangkap oleh tentara Belanda.

4. Jawara

Abah ayah bangun kemudian membawa mereka pulang. Keesokan harinya Abah menasehati Bangun tentang aksinya kemarin.

5. Terbentuknya serikat para jawara

Munculnya organisasi yang peduli akan perkembangan Pencak Silat. Sukowinadi ketua GAPEMA dan Gapensi yang diketuai RM Soebandiman Dirdjoatmodjo.

6. Perjumpaan

Bangun Rekso dan Rejointen mengakhiri permainannya karena ayah bangun mengajaknya ke pasar. Sesampainya disana dia bertemu dengan seorang gadis yang setelah dia tahu bernama Intan. Beberapa saat kemudian ketika Abah menjual jimat dia menyaksikan seseorang di keroyok dua orang berkulit hitam. Abah mencegahnya tepat ketika Bangun ingin menghajar mereka. Namun nasehat Abah tidak mempan untuk mencegah bangun bertindak. Bangun akhirnya memukul jatuh Bokar si Londo Ireng gemuk. Teman bokar ini pun segera bertindak, dia hendak menghabisi Bangun namun Abah rupanya lebih sigap. Dia menyelamatkan Bangun dari ancaman.

7. Pesta Tebu

Pesta tebu diadakan setiap tahun untuk memperingati masa panen. Pada peringatan itu masyarakat selalu berpesta dengan meriah. Sebuah panggung arena disediakan bagi para Jawara untuk menunjukkan kebolehannya dengan bertarung. Kesempatan ini dimanfaatkan oleh Bangun yang saat itu sudah menjadi seorang pendekar silat. Tanpa dia duga dia berhadapan dengan Bokar. Pertemuan dengan Bokar ini membuat dia kembali teringat akan kematian ayahnya meskipun semua itu adalah kesalahannya dulu sewaktu dia masih kecil. Bangun Rekso remaja menghadapi Bokar si Londo Ireng yang membuat ayahnya tertembak oleh tentara KNIL. Atas bantuan Intan Bangun berhasil merobohkan Bokar. Rejointen menyambutnya dengan gembira. Bangun menatap Bokar yang terbujur dan akhirnya diapun berlalu dari arena itu.

5. Terbentuknya serikat para jawara

Munculnya organisasi yang peduli akan perkembangan Pencak Silat. Sukowinadi ketua GAPEMA dan Gapensi yang diketuai RM Soebandiman Dirdjoatmodjo.

6. Perjumpaan

Bangun Rekso dan Rejointen mengakhiri permainannya karena ayah bangun mengajaknya ke pasar. Sesampainya disana dia bertemu dengan seorang gadis yang setelah dia tahu bernama Intan. Beberapa saat kemudian ketika Abah menjual jimat dia menyaksikan seseorang di keroyok dua orang berkulit hitam. Abah mencegahnya tepat ketika Bangun ingin menghajar mereka. Namun nasehat Abah tidak mempan untuk mencegah bangun bertindak. Bangun akhirnya memukul jatuh Bokar si Londo Ireng gemuk. Teman bokar ini pun segera bertindak, dia hendak menghabisi Bangun namun Abah rupanya lebih sigap. Dia menyelamatkan Bangun dari ancaman.

7. Pesta Tebu

Pesta tebu diadakan setiap tahun untuk memperingati masa panen. Pada peringatan itu masyarakat selalu berpesta dengan meriah. Sebuah panggung arena disediakan bagi para Jawara untuk menunjukkan kebolehannya dengan bertarung. Kesempatan ini dimanfaatkan oleh Bangun yang saat itu sudah menjadi seorang pendekar silat. Tanpa dia duga dia berhadapan dengan Bokar. Pertemuan dengan Bokar ini membuat dia kembali teringat akan kematian ayahnya meskipun semua itu adalah kesalahannya dulu sewaktu dia masih kecil. Bangun Rekso remaja menghadapi Bokar si Londo Ireng yang membuat ayahnya tertembak oleh tentara KNIL. Atas bantuan Intan Bangun berhasil merobohkan Bokar. Rejointen menyambutnya dengan gembira. Bangun menatap Bokar yang terbujur dan akhirnya diapun berlalu dari arena itu.

8. IPSI

Wongsonegoro terpilih menjadi ketua IPSI dia kemudian menyusun metode - metode pembelajaran pencak silat melalui Radio Replik Indonesia (RRI).

9. Epilog

Adegan akhir Bangun Rekso berdiri dihadapan patung Jawara.

4.4.2 Konsep Visual

Penyederhanaan karakter dan gambar untuk tujuan tertentu dapat menjadi alat bercerita yang efektif dalam media apapun. Membuat kartun bukan sekedar cara menggambar tetapi cara melihat. Contohnya adalah wajah, semakin wajah tampak seperti kartun, semakin banyak pula dapat digambar menjadi bentuk apapun.



Gambar 4.1 Peralihan Wajah

Sesuatu yang mendasar dan sederhana seperti kartun, jadi ketika melihat foto atau gambar realis sebuah wajah, pembaca melihatnya sebagai orang lain. Tetapi ketika memasuki dunia kartun, kemungkinan peluang untuk melihat diri sendiri yang berperan menjadi tokoh kartun tersebut sangatlah besar. Itulah alasan utama penggemar kartun terpesona bahkan ketika masih anak-anak.

Pada pemilihan gaya gambar komik mengacu pada komik Eropa yaitu Tintin karya Herge. Tintin adalah salah satu legenda komik Eropa yang menjadi rujukan komik - komik Eropa lainnya seperti *Rampokan* karya Peter Van Dongen. Alasan dipilihnya gaya gambar ini salah satunya adalah menciptakan differensiasi dari komik yang beredar di Indonesia, karena kebanyakan komik yang beredar tersebut adalah komik yang berasal dari Jepang. Komik lokal yang beredar pun mengikuti jalur *mainstream* dengan gaya gambar *manga*. Ciri khas komik Eropa sebenarnya beragam, seperti penggunaan gaya gambar realis seperti lukisan yang

biasanya digunakan pada komik bertema petualangan aksi dan sains fiksi. Selain itu, ada yang menggunakan gaya komik dinamis, menggambar karakter seperti kartun tetapi banyak menggunakan garis-garis bantu untuk menggambar gerakan yang dilakukan oleh karakter dan terakhir adalah gaya *schematic scene* yaitu pendekatan gambar yang masih bersifat kartun tetapi menekankan background dan proporsional yang realistis.



Gambar 4.2 Rampokan dan Tintin



Gambar 4.3 Contoh Pembuatan Karakter Berdasarkan Acuan Gambar Komik Tintin

Proporsi Karakter

Berikut adalah beberapa proporsi tubuh yang disesuaikan dengan sifat pada karakter komik:

1. Visual dari karakter protagonis yang terletak pada proporsi tubuh yang tergolong biasa saja, lemah dan tidak punya kekuatan, hal ini membuat lawan mengira bisa dikalahkan kapan saja.



Gambar 4.4 Contoh Visual Karakter Protagonis

2. Visual dari karakter protagonist yang terletak pada proporsi tubuh yang pendek dan kecil. Namun memiliki kecerdasan dalam bertindak.



Gambar 4.5 Contoh Visual Karakter Antagonis Pertama

3. Visual dari karakter antagonis berikutnya adalah terletak pada proporsi tubuh yang berbadan besar untuk mencirikan orang yang kasar dan brutal.



Gambar 4.6 Contoh Visual Karakter Antagonis Kedua

4. Visual dari karakter antagonis berikutnya ada yang memiliki proporsi tubuh yang seimbang, ditunjang juga dengan pikiran yang cerdas.



Gambar 4.7 Contoh Visual Karakter Antagonis Ketiga

Adaptasi Karakter

Perancangan pakaian pada karakter disesuaikan dengan kejadian yang sebenarnya pada masa itu. Beberapa contoh yaitu pada gambaran pria Jawa dalam pakaian tradisional. Tampak bahwa bajunya mirip dengan gaya jas Eropa. Udeng atau tutup kepalanya merupakan tutup kepala yang diikat dengan sistem simpul (tidak berupa monclon, kuluk, atau blangkon).



Gambar 4.8 Contoh Visual Karakter Orang Jawa

Wiru atau lipatan kain yang bertumpuk di bagian tengah (antara dua kaki) kelihatan hanya dilipat begitu saja (tidak disetrika/dijepit). Ikat pinggang (sabuk), epek, kamus, dan stagen seperti yang dikenal dalam pakaian tradisional Jawa sekarang tidak kelihatan menonjol. Kain yang dikenakannya kelihatan hanya diikat sabuk secara agak asal. Pria tersebut juga tidak mengenakan alas kaki (sandal atau selop)



Gambar 4.9 Contoh Visual Karakter Orang Jawa

Analisa Karakter / Penokohan

Dalam Komik Sejarah Pencak Silat terdapat tiga tokoh sejarah dan lima tokoh fiksi. Berikut penjelasan masing - masing tokoh tersebut:

Tokoh Sejarah

1. Wongsonegoro

Nama : Wongsonegoro

Nama Panggilan : -

Usia : 45 tahun

Jenis Kelamin : laki – laki

Meninggal : Jakarta, 20 April 1978

Peran : tokoh sejarah

Character Ingredient

- a. Karakter berasal dari Surakarta, Jawa Tengah
- b. Bertempat tinggal di Surakarta
- c. Berdasarkan tokoh nyata
- d. Karakteristik fisik tegap, terpelajar
- e. Pekerjaan sebagai Ketua Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia.
Periode 1948 - 1973
- f. Sifat pemberani dan sering terjadi silang pendapat dengan orang lain
- g. Ukuran dibanding karakter lain tinggi rata - rata sebenarnya atau lebih pendek dari Rejointen (masa dewasa)

Wongsonegoro



Gambar 4.10 Wongsonegoro



Gambar 4.11 Desain Alternatif Wongsonegoro



Gambar 4.12 Desain Terpilih Wongsonegoro

2. Sukowinadi

Nama : Sukowinadi

Nama Panggilan : -

Usia : -

Tempat / Tgl.Lahir : Yogyakarta

Jenis Kelamin : Laki – laki

Character Ingredient :

- a. Karakter berasal dari Yogyakarta
- b. Berdasarkan Tokoh nyata
- c. Karakteristik fisik kurus
- d. Berkekutan tenaga dalam
- e. Pekerjaannya pendiri Gabungan Pencak Silat Mataram (Gapema)
Beliau juga pendiri PerPI Harimurti (Perguruan Pencak Silat Harimurti) atau PerPi Mataram
- f. Kepribadian supel dan bijaksana
- g. Ukuran dibanding karakter lain tinggi rata - rata sebenarnya atau lebih pendek dari Rejointen (masa dewasa)

Sukowinadi



Gambar 4.13 Sukowinadi



Gambar 4.14 Desain Alternatif Sukowinahadi



Gambar 4.15 Desain Terpilih Sukowinadi

3. RM Soebandiman Dirdjoatmodjo

Nama : RM. Soebandiman Dirdjoatmodjo

Nama Panggilan : Pak Dirdjo

Usia : 34

Tempat / Tgl.Lahir : Yogyakarta, 8 Januari 1913

Jenis Kelamin : Laki - laki

Character Ingredient

- a. Karakter berasal dari Yogyakarta
- b. Bertempat tinggal di Surabaya
- c. Berdasarkan Tokoh nyata
- d. Karakteristik fisik tegap
- e. Dia adalah Pendiri Perisai Diri

- f. Ukuran dibanding karakter lain tinggi rata - rata sebenarnya atau lebih pendek dari Rejointen (masa dewasa)

RM Soebandiman Dirdjoatmodjo



Gambar 4.16 RM Soebandiman Dirdjoatmodjo



Gambar 4.17 Desain Alternatif RM Soebandiman Dirdjoatmodjo



Gambar 4.18 Desain terpilih RM Soebandiman Dirdjoatmodjo

Tokoh Fiksi (Protagonis)**1. Bangun Rekso**

Nama : Bangun Rekso

Nama Panggilan : Bangun

Usia : 11 tahun (masa kanak - kanak)

17 tahun (masa remaja)

Jenis Kelamin : laki - laki

Peran : tokoh utama

Character Ingredient :

- A. Karakter berasal dari Yogyakarta
- B. Bertempat tinggal di daerah pinggiran kota
- C. Karakteristik fisik kurus, pendek, berambut hitam belah kiri
- D. Kekuatan, dan sifatnya adalah kekuatan otot, pemberani, jahil, ceroboh
- E. Keahliannya adalah
 - Bermain (masa kanak - kanak)
 - Bertarung (masa remaja)
- F. Hobby menyiksa binatang
- G. Bahasa tubuh yang ia gunakan menyilangkan tangan ke dada
- H. Mengalami trauma yaitu kematian ayahnya
- I. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih pendek dari Rejointen



Gambar 4.19 Desain Alternatif Bangun Rekso Dewasa



Gambar 4.20 Desain Final Bangun Rekso Dewasa



Gambar 4.21 Gesture Bangun Rekso Kecil dan Dewasa



Gambar 4.22 Ekspresi Bangun Rekso Kecil dan Dewasa

2. Abah

Nama

: -

Nama Panggilan

: Abah

Usia : 40 tahun

Jenis Kelamin : laki - laki

Peran : tokoh pendamping kedua

Character Ingredient :

- A. Karakter berasal dari Yogyakarta
- B. Bertempat tinggal di daerah pinggiran kota
- C. Karakteristik fisik kurus, tinggi, berkumis, berambut hitam belah kanan
- D. Kekuatan, dan sifatnya adalah kekuatan otot, bijaksana, \pintar, keras kepala dan gampang emosi
- E. Bahasa tubuh ia gunakan ialah mengerutkan alis
- F. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih pendek dari Rejointen (masa kanak - kanak dan remaja)



Gambar 4.23 Desain Alternatif Abah



Gambar 4.24 Desain Final Abah

3. Rejointen

Nama : Rejointen

Nama Panggilan : Rejo

Usia : 11 tahun (masa kanak-kanak)

17 tahun (masa remaja)

Jenis Kelamin : laki - laki

Peran : tokoh pendamping utama

Character Ingredient :

- A. Karakter berasal dari Yogyakarta
- B. Bertempat tinggal di daerah pinggiran kota
- C. Karakteristik fisik tinggi besar
- D. Memiliki sifat egois, nekat, sombong
- E. Keahliannya adalah :

Bermain (masa kanak - kanak)

F. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih tinggi dari Londo Ireng gemuk (masa remaja)



Gambar 4.25 Desain Alternatif Rejointen



Gambar 4.26 Desain Final Rejointen

4. Nurintan

Nama : Nurintan

Nama Panggilan : Intan

Usia : 10 tahun (masa kanak - kanak)

16 tahun (masa remaja)

Jenis Kelamin : perempuan

Peran : tokoh pendamping sampingan

Character Ingredient :

- A. Karakter berasal dari Yogyakarta
- B. Bertempat tinggal di sekitar pasar
- C. Karakteristik fisik ramping, berambut hitam dikepang dua
- D. Memiliki sifat tegar, cerdik, angkuh
- E. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih pendek dari Bangun Rekso (masa kanak - kanak dan dewasa)

Nurintan



Gambar 4.27 Desain Alternatif Nurintan



Gambar 4.28 Desain Final Nurintan

Tokoh Fiksi Sejarah (Antagonis)

1. Londo Ireng (gemuk)

Nama : -

Nama Panggilan : Bokar

Usia : 30 tahun

Jenis Kelamin : laki - laki

Peran : musuh utama

Character Ingredient :

- A. Karakter berasal dari Papua
- B. Bertempat tinggal di sekitar Yogyakarta
- C. Karakteristik fisik hitam, gemuk, berotot, dan berambut keriting
- D. Sifatnya adalah pemberani, bodoh, keras kepala, mudah emosi.

E. Pekerjaannya yaitu desersi dari tentara KNIL

F. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih pendek dari Rejointen

2. Londo Ireng (kurus)

Nama : -

Nama Panggilan : Kaka

Usia : 30 tahun

Jenis Kelamin : laki - laki

Peran : musuh sampingan

Character Ingredient

A. Karakter berasal dari Papua

B. Bertempat tinggal di sekitar Yogyakarta

C. Karakteristik fisiknya kurus, bungkok

D. Sifatnya adalah pemberani, bodoh, keras kepala, mudah emosi

E. Apa pekerjaannya yaitu desersi tentara KNIL

F. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih pendek dari Bokar



Gambar 4.29 Desain Alternatif Londo Ireng



Gambar 4.30 Desain Final Londo Ireng

3. Tentara Belanda

Nama : -

Nama Panggilan : -

Usia : 37

Jenis Kelamin : laki - laki

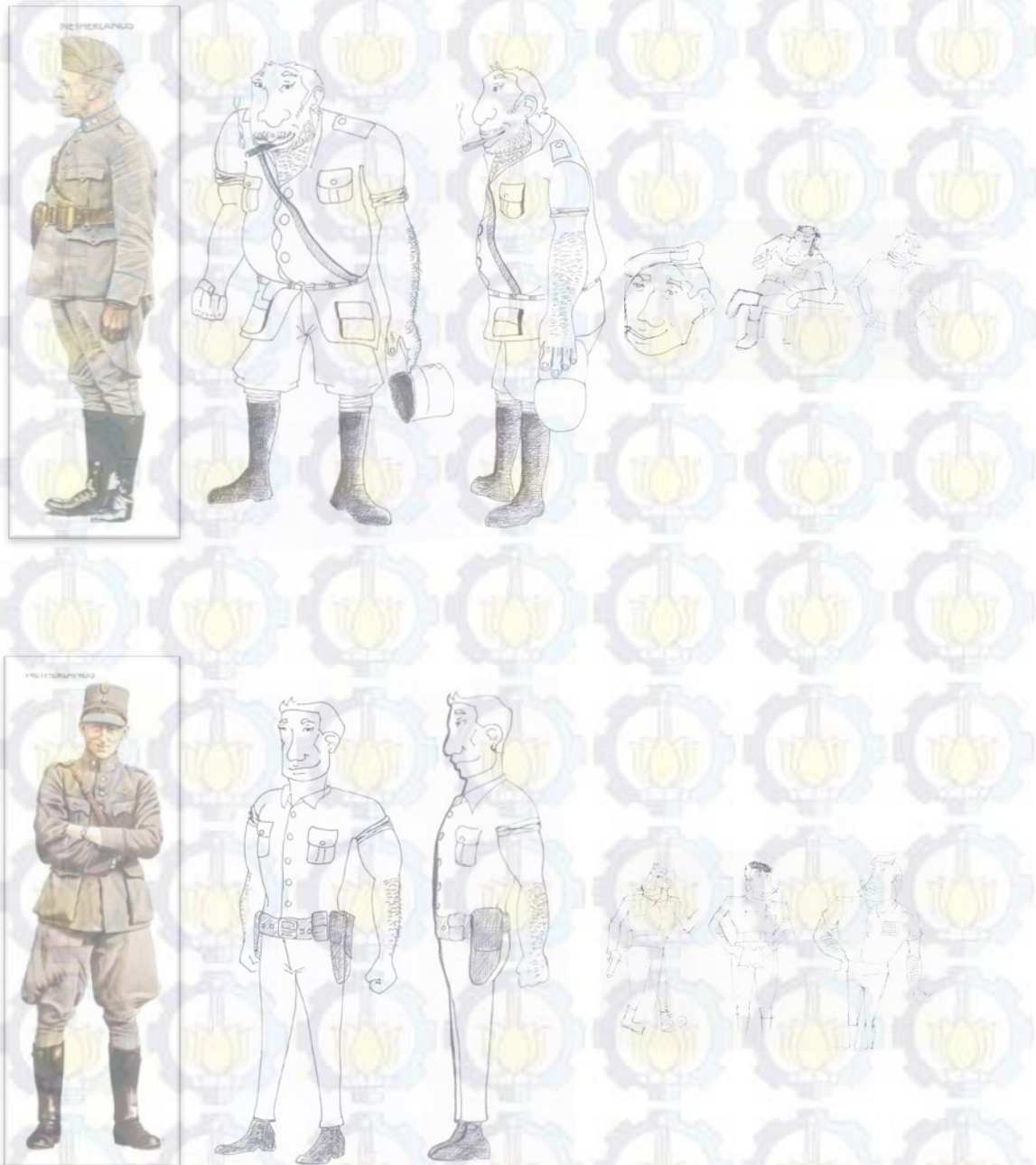
Peran : musuh sampingan

Character Ingredient :

- A. Karakter berasal dari Belanda
- B. Bertempat tinggal di Yogyakarta
- C. Karakteristik fisiknya besar, berbulu
- D. Kelemahan dari sifatnya adalah sering curiga, keras kepala mudah emosi namun cerdas
- E. Pekerjaannya adalah tentara KNIL
- F. Hobby membunuh

G. Ukuran dibanding karakter lain adalah lebih tinggi dari Rejointen
(masa remaja)

Tentara Belanda



Gambar 4.31 Alternatif Desain Tentara Belanda



Gambar 4.32 Desain Final Tentara Belanda

4.7 Setting lingkungan

Setting tempat yang di pilih nantinya juga digambarkan secara detil baik itu gedung dan rumah. Setting dalam komik adalah lokasi asli dimana adegan berlangsung juga ada beberapa manipulasi tempat atau keadaan latar untuk membentuk suasana tertentu.



Gambar 4.33 Contoh Lokasi Pengambilan Gambar Suasana tahun 1940 -an

Hutan



Gambar 4.34 Referensi Tampilan Hutan

Adegan-adegan pada komik beberapa mengambil pemandangan dari alam seperti hutan belantara atau pepohonan di sebuah desa. Penggambaran hutan ini dibuat agar mewakili kondisi lingkungan serta terciptanya *environment* yang mendukung suasana atau adegan. .



Gambar 4.35 Sketsa Desain Environment Hutan

Rumah



Gambar 4.36 Referensi Rumah Desa

Lokasi yang berada di desa ini cenderung sepi dan banyak ditumbuhi banyak tumbuh-tumbuhan yang membuat suasana desa menjadi asri.. Rumah bercirikan dinding terbuat dari rajutan bambu.



Gambar 4.37 Environment Rumah Desa

4.8 Konsep Edukasi Komik Pencak Silat

Konsep ini dibuat berdasarkan fenomena yang terjadi di masyarakat. Generasi muda tidak mengetahui tentang aliran Pencak Silat yang ada di Indonesia sehingga munculnya gagasan untuk lebih memperdalam konsep edukasi yang tersemat pada Komik Sejarah Pencak Silat ini.

Konsep edukasi yang akan di terapkan adalah aliran Pencak Silat yang ada di Indonesia beserta perguruan yang terpilih. Konsep edukasi ini disematkan

dalam bentuk lembar pengenalan yang diletakkan dibagian awal atau akhir pada setiap chapter.



Gambar 4.38 Contoh Kuda-Kuda Dalam Pencak Silat

4.6 Warna

Perancangan komik ini menggunakan format hitam putih. Pemanfaatan warna hanya akan diaplikasikan pada media pendukung promosi seperti poster, bonus Pin Up, Banner, dll.



Gambar 4.39 Teknik Pewarnaan

Contoh pewarnaan pada gambar 4.2 menggunakan teknik cell shading yakni menggunakan teknik vector dimana batas antar bayangan yang terlihat jelas dengan dua tone warna yang berbeda.

4.6.5 Jenis Cover Komik



Gambar 4.40 Contoh Cover Komik

Pada jenis sampul dari hasil kuesioner visual, jenis sampul yang paling diminati oleh target segmen adalah jenis karakter dari pada jenis poster, *scene*, *environment*, dan abstrak. Karena kisah komik ini merupakan kisah yang jarang diketahui oleh remaja sehingga perlu menampilkan karakter dalam komik untuk memperkenalkannya.

4.9 Spesifikasi Buku

Soft Cover

Jenis Buku : Komik

Ukuran : 21 cm x 15cm

Jumlah Halaman : 60 halaman

Jenis Kertas : Art Paper 210 gram untuk *cover*

Renoir 210 gram untuk bagian dalam

Bab 5

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Proses Perancangan

5.1.1 Skenario

Sebelum sketsa kasar dibuat diperlukan sebuah naskah atau perencanaan tiap halaman dan adegan secara tertulis. Kejadian yang akan divisualisasikan di terjemahkan dengan kata-kata secara terperinci dari panel ke panel.

Bab 1, Narasi dan Flashback

a. Halaman 1, panel 1

Narasi dengan suasana pedesaan yang damai menjelang pagi

b. Halaman 1, panel 2

Penggambaran hutan yang lebat yang ditengahnya terdapat sebagian tanah lapang dan tampak disitu beberapa orang sedang berkumpul mengitari dua orang yang berlatih silat

c. Halaman 2, panel 1

Ilustrasi ketika para jago hendak menyerang

d. Halaman 3, panel 1

Flash back. Suasana pantai dan narasi tentang bangsa melayu

e. Halaman 3, panel 2

Flashback. Ilustrasi tentang beberapa hewan dan narasi tentang awal mula terciptanya pencak silat yang diilhami dari gerakan hewan

5.1.2 Sketsa

Setelah melalui tahapan sketsa kasar, maka selanjutnya adalah membuat lineart dari sketsa tersebut. Dalam perancangan novel grafis ini, proses *lineart* dilakukan dengan cara manual (*penciling*) *Lineart* yang dilakukan secara manual menggunakan pensil dan kertas, adalah *lineart* dengan tingkat kesulitan yang tinggi, misalnya saja *background* atau seting lingkungan yang membutuhkan kedetilan ekstra.



Gambar 5.1 Contoh sketsa manual menggunakan pensil

5.1.3 Ingking

Setelah melalui tahapan sketsa kasar, maka selanjutnya adalah membuat lineart dari sketsa tersebut. Dalam perancangan komik ini, proses penintaan dilakukan dengan cara manual menggunakan drawing pen dengan berbagai ukuran.



Gambar 5.2 Contoh gambar setelah melalui proses penintaan secara manual

5.2 Setting (latar)

Setting tempat yang di pilih nantinya juga digambarkan secara detil baik itu gedung dan rumah. Setting dalam komik adalah lokasi asli dimana adegan berlangsung juga ada beberapa manipulasi tempat atau keadaan latar untuk membentuk suasana tertentu.

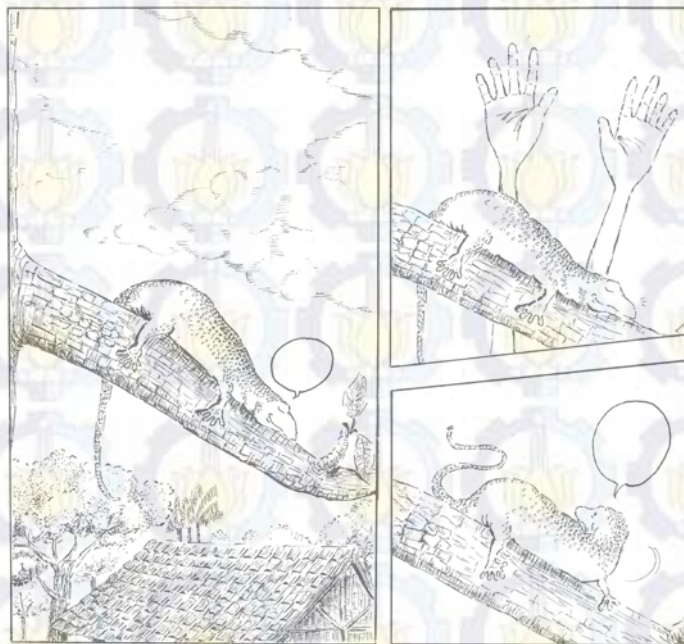




Gambar 5.3 Implementasi latar

5.3 Peralihan Panel Momen ke Momen

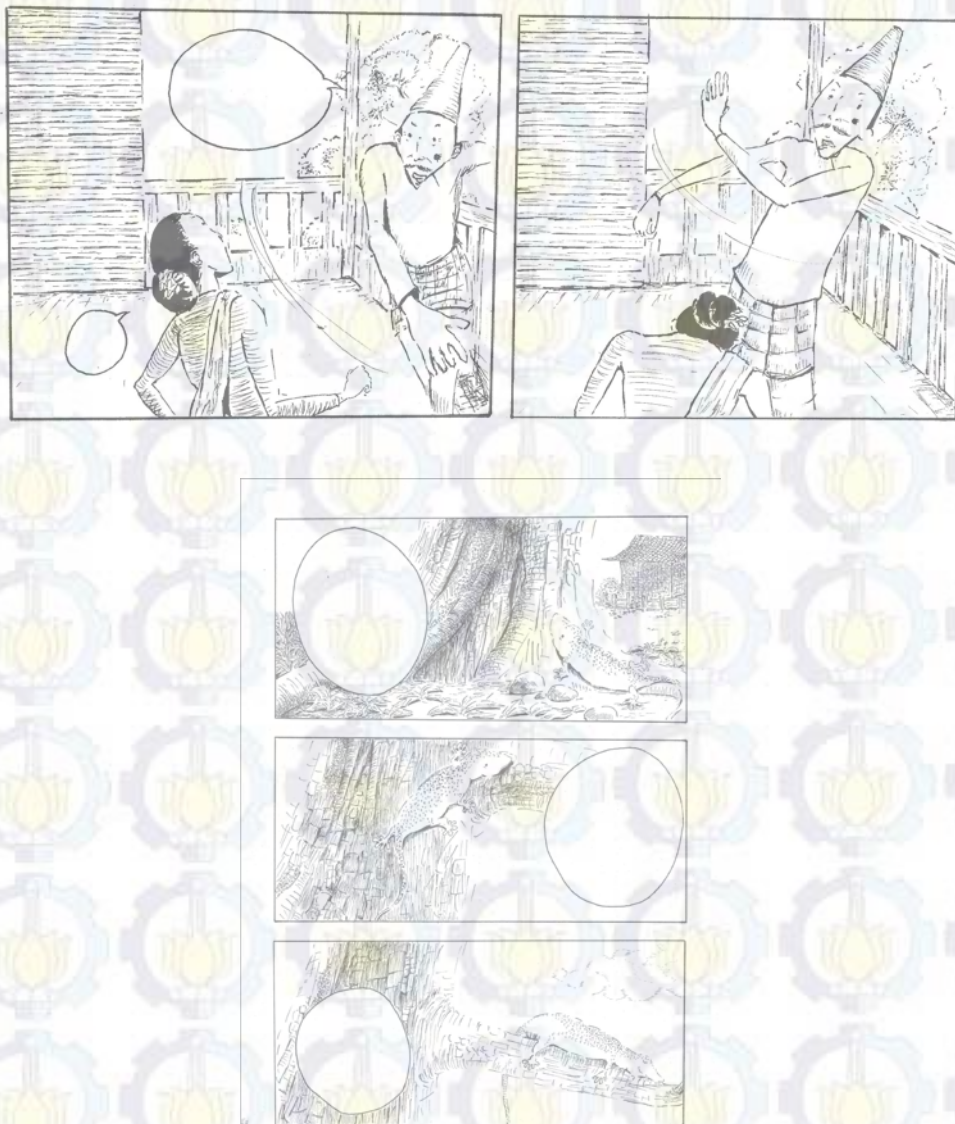
Dalam peralihan ini, terjadi pergerakan waktu antara momen-momen yang sangat dekat. Peralihan antarpanel jenis ini member nuansa sinematik pada komik.



Gambar 5.4 Implementasi Momen ke Momen

Aksi ke Aksi

Peralihan jenis ini menampilkan subjek tunggal atau suatu pihak yang sama melakukan tindakan yang bergerak dari satu aksi ke aksi lain. Jenis peralihan antaranil ini juga memberikan rasa sinematik. Akan tetapi ritme atau iramanya terasa lebih cepat dan dinamis, dibanding peralihan dari momen ke momen.

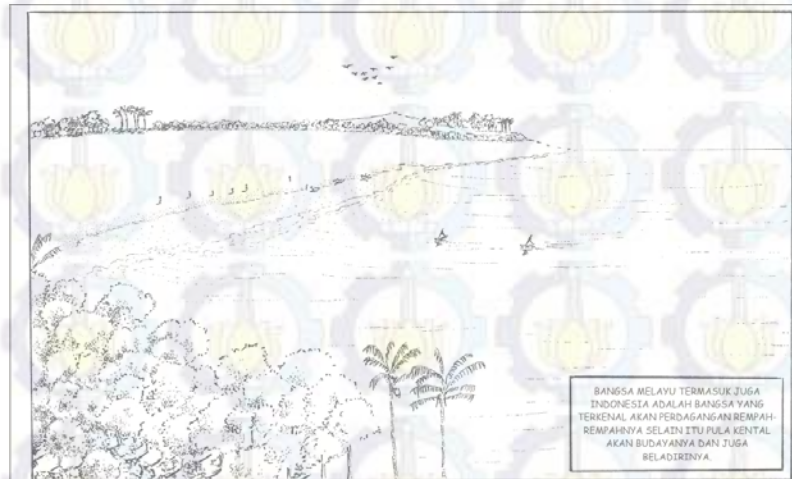


Gambar 5.5 Implementasi Peralihan Aksi ke Aksi

Angle

1. Bird Eye View

Bird eye View adalah pengambilan gambar dalam posisi jauh di atas ketinggian obyek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar, dan suasana pada gambar dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 2.5 Bird Eye View

2. High angle

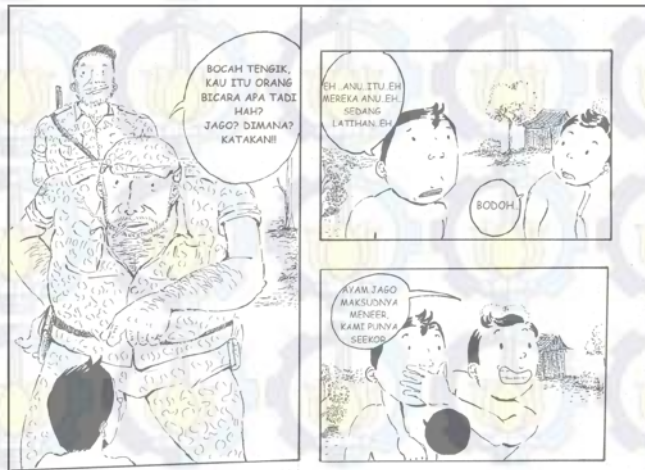
Sudut penggambaran *High Angle* lebih dibawah daripada sudut pengambilan *Bird Eye Angel*. Bisa dikatakan jaraknya lebih dekat dibanding *eye angel*.



Gambar 2.6 High Level

3. Low Angle

Low Angle adalah pengambilan gambar dalam posisi obyek berada di bawah sudut pandang mata. namun tidak terlalu terlihat kebawah seperti Frog eye. Lalu obyek yang terlihat hanya separuh badan atau separuh dari ukuran sebenarnya.



Gambar 2.7 Low Angle

4. Eye level

Eye level merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek. Seperti pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian yang sama dengan obyek, dan bisa dikatakan sejajar dengan sudut pandang mata normal.



Gambar 2.8 Eye Level

5. Frog eye

Frog eye merupakan tehnik pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari obyek.



Gambar 2.9 Frog Level

5.4 Desain Final

Berikut contoh *preview* halaman jadi pada komik. Dimulai dari halaman pertama sampai dengan beberapa halaman berikutnya pada cerita komik.





Gambar 5.9 Contoh Halaman

5.5 Logo dan Cover

Logo

Pada awalnya logo dibuat dengan konsep perpaduan antara gambar dengan teks namun akhirnya dilakukan penyederhanaan sehingga hanya menampilkan teks saja. Meskipun begitu pengaplikasian logo ini jauh lebih mudah dan juga lebih sesuai bila dipadukan dengan gambar pada *cover* komik.

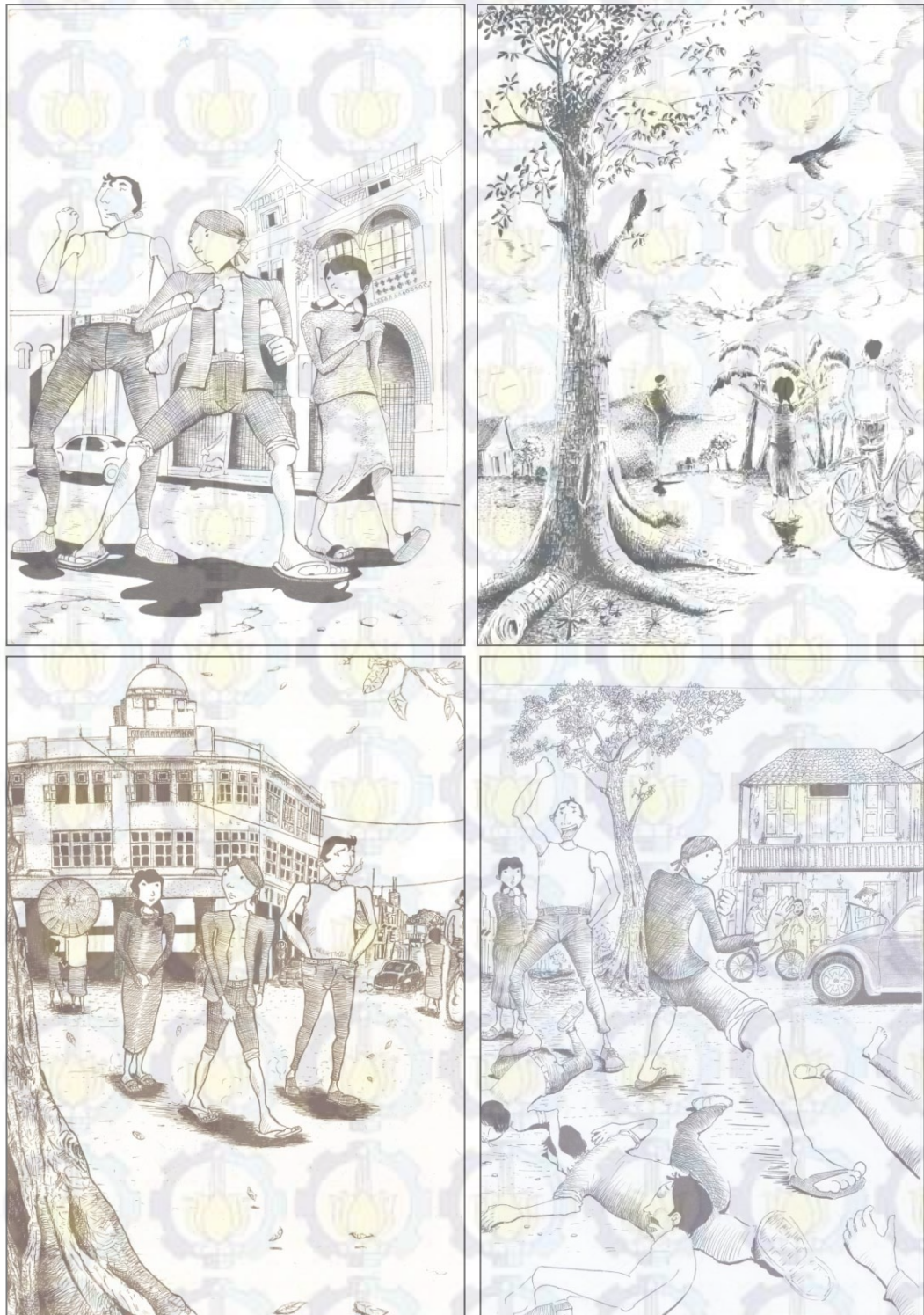


Gambar 5.9 Logo Awal



Gambar 5.9 Logo Akhir

Alternatif ilustrasi cover



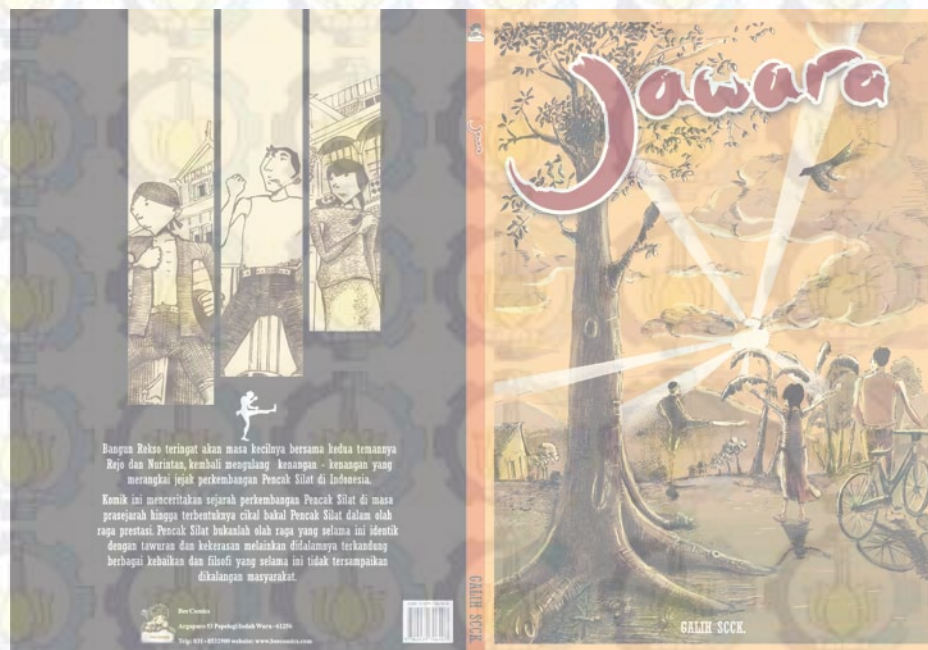
Gambar 5.10 Desain Terpilih untuk Cover Komik Jawara

Alternatif Warna Cover



Gambar 5.11 Desain Terpilih untuk Cover Komik Jawara

- **Desain Final Cover Komik**



Gambar 5.12 Desain Final untuk Cover Komik Jawara

BAB 6

Kesimpulan dan Saran

6.1. Kesimpulan

1. Masyarakat yang baik adalah masyarakat yang mau mempelajari sejarah dan mengambil pelajaran dari peristiwa di masa lalu sebagai referensi dan pengingat agar membangun minat masyarakat untuk peduli dan bangga atas sejarah dan budaya bangsa Indonesia khususnya beladiri Pencak Silat.
2. Adanya penjelasan visual mengenai materi dapat membantu memahami materi yang disampaikan.
3. Komik dengan gaya kartun/humor cocok digunakan karena lebih memberikan kesan santai dan fun. Sehingga mengurangi kemungkinan munculnya kebosanan.
4. Komik adalah karya grafis yang cukup kompleks, memadukan cerita dan gambar. Keduanya harus berjalan seimbang agar komik dapat dinikmati dengan maksimal.
5. Dalam membuat komik sejarah yang harus diperhatikan adalah benang merah antara isi cerita dengan sejarah yang disampaikan. Oleh karena itu penulis harus dapat mengkaji inti dari materi yang akan diberikan dan disesuaikan dengan cerita yang akan disampaikan.

6.2. Saran

1. Perancangan komik yang bertemakan sejarah memerlukan referensi yang cukup banyak. Lebih baik lagi apabila ada pakar Pencak Silat terutama di bidang sejarah yang dapat dimintai pertimbangan sehingga komik lebih akurat dan lebih dapat dipertanggungjawabkan baik dalam segi pendidikan maupun dalam urusan sejarah.
2. Untuk segi cerita, harus memperhatikan alur dan interaksi tokoh. Kemunculan dan karakter tokoh harus diperkuat agar pembaca tidak bosan dalam membaca komik sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Aj, Ocid.2010: “Bunga Rampai Pencak Silat”

Ajidarma, Seno Gumira, Panji Tengkorak Kebudayaan Dalam Perbincangan: Kepustakaan Populer Gramedia 2011. Jakarta

Darmawan, Hikmat. 2012. How to Make Comics. PT. Bentang Pustaka: Jakarta. Hal 111

Eisner, Will. 2008. Comic and Sequential Art. W.W Norton & Company. Hal 89

Fingeroth, Danny & Manley, Mike, 2004, How to Draw Comics from Script to Print

John W. Santrock, Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup (Jilid 2). Erlangga

McCloud, Scott, 2008, Making Comics. Kepustakaan Populer Gramedia: Jakarta

Maharsi, Indiria MSn, 2011, Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Kata buku. Yogyakarta.

Maryono, Oong.2008: “Pencak Silat Merentang Waktu” Benang Merah. Yogyakarta.

Pencak Silat in the Indonesian Archipelago Rapid Journal, Vol 4, No.2(Book12, 1999)

Lampiran Rekap Hasil Wawancara

Wawancara Pertama

Tanggal : 22 Maret 2012

Pukul : 20.30 WIB

Durasi : 23:06

Narasumber : Randika R.

Jabatan: Pelatih Pengcab IPSI Surabaya dan Dosen Jurusan Olahraga UNESA Surabaya

Ket.:

T: Tanya

J: Jawab

T: Konten apa dari media yang selama ini membahas silat?

J: Berdasarkan sejarah dari perguruan masing - masing yang dikembangkan lewat searching atau pengetahuan silat yang lain tapi hampir semuanya (media) yang saya tahu dan yang yang saya baca begitu. Jadi latar belakangnya dari flashback perguruan sendiri - sendiri. Saya belum menemukan sejarah yang sebetulnya itu yang seperti apa. Tapi orang - orang memberikan (respon) bagus lah itu di (buku Pencak Silat Merentang Waktu yang ditulis) Oong Maryono, karena dia bisa menjelaskan dari beberapa latar belakang perguruan lain. Soalnya di bukunya Oong itu ya, ada latar belakang perguruan A, ada latar belakang perguruan B, C, D, E. Aku punya Cuma dipinjem gak dibalekno.

T: Kendalanya bagaimana kok gak diterbitkan, apa gara - gara itu tadi ada perguruan - perguruan tertentu?

J: Oh ya itu tadi, karena satu emang komersil dan kita bikin buku kadang - kadang kebutuhannya buat apa, itu kan yang paling utama. Orang bikin buku kan seperti itu mas, Apalagi dia sudah komersil. Makannya saya bilang, banyak ketika

itu dikampus karena memang kebutuhannya buat dia mengajar. Jadi kalo di UNESA, sampeyan maen diperpustakaan ada buku - buku pencak silat. Coba maen disana atau nanti saya pinjamkan literature buku pencak silat. Nanti bisa disimpulkan sendiri.

T: Kalau di Surabaya itu yang masih aktif masih banyak ya perguruanannya?

J: Lek perguruanannya yang masih aktif masih banyak, ada sekitar 25 perguruan di Surabaya. Kalau masalah jumlahnya mas Eko lebih paham.

T: Kalau gini, misalkan menceritakan beberapa perguruan, contohnya PSHT, kalau outputnya nanti di dilempar ke public kira – kira gimana kalau menurut mas. Apakah itu tepat kalau certain sejarah salah satu perguruan.

J: Kalau menceritakan bisa. Tapi kan gini jadinya. Jadi kita menceritakan komunitas ya, jadi kayak kita mengangkat SH Terate, mungkin bisa laku di SH Terate. Kita bisa lebih tahu riilnya seperti apa sih. Tapi kalau dibawa kekalayak umum sih ya itu karena terlalu banyak perguruan dan mereka punya latar belakang sendiri - sendiri ceritanya itu.

T: Jadi kalau dikalangan komunitas gitu tertarik ya misalnya di komunitas silat. Misalkan dilemparkan ke situ gitu?

J: ee, menarik tidaknya itu disilat masih belum bisa komersil, ketika kita mengangkat sisi komersil yang seperti itu masih belum yang saya rasa. Saya merasa masih belum. Tapi ketika pembelajaran pencak silat itu arahnya ke prestasi, mungkin iya, gitu. Arahnya ke prestasi, bagaimana caranya. Ketika kita mengangkat perguruan A, akhirnya ada proses pembelajaran supaya menjadi atlet yang handal, itu mungkin lebih menarik.

T: Kalau buku ini dilemparkan ke pasaran gimana, reaksinya gimana, kalau di komunitas gimana, kan beda – beda gitu. Jadi saya butuh gambaran sendiri di komunitas silat itu seperti apa?

J: Sebetulnya latar belakang orang – orang yang mengikuti silat itu kan menegakkan kebawah, gitu. Bedo ambek cabor olahraga, anggaplah yang sama- sama beladiri

(seperti) karate, Judo, yang komunitasnya lebih, mungkin mereka menengah ke atas menurut kita disilat itu gitu kapasitasnya menengah kebawah. Ketika kita membikin pasar yang seperti itu pasar yang benar- benar gimana ya, mungkin mengangkat ceritanya tokoh itu mungkin yang bisa. Jadi menceritakan latar belakangnya pendirian, yang diangkat fanatisme itu kan biasanya pendirinya di perguruan di silat itu. Mungkin orang itu kan mikir, yopo se asline proses berdirine mungkin perguruan A, orang kan gak semuanya tahu. Mungkin Itu bisa dibawa di komunitas supaya komunitas bisa tahu, ooh ternyata seperti ini ya. Aku itu ya mengangkat disilat seperti itu untuk menjadi nilai yang komersil. Sama seperti, mungkin sampeyan tahu filmnya Sang Pencerah, itu kan film yang mengangkat pendirinya Muhamaddiyah, akhirnya mungkin dinilai umum gak, film opo iki, tapi dinilai dikomunitasnya orang -orang Muhamaddiyah itu film jadi film wajib ditonton. Mungkin seperti itu riilnya seperti apa. Sampeyan bikin gambaran tentang perguruan A. Ini wajib dipunyai seperti itu, siswa, atau

T: Komunitas di pencak silat yang paling banyak?

J: Komunitasnya, komunitas yang paling gila di pencak silat itu ditempatnya mas Eko, ya SH Terate. Leh temenan, siapa orang, wes nang acara opo ae onok ta acara dangdut slayer Slank, SH Terate terakhir. Wes gak onok maneh. Itu perguruan hebat itu, komunitasnya erat sekali. Ketika mau mengangkat ya emang pas. Dan di jawa itu ya banyak. Yo, yang gila kan di Jawa. Fanatismenya kan tinggi. Ya itu mungkin yang bisa dijadikan nilai komersil ditengah kita mengangkat sesuatu disitu. Koncoku iku dodol klambi SH wes buanter. Opo maneh lek onok gambare pendirine iku, luar biasa. Kalau masalah buku, ya itu tadi latar belakang itunya masih kearah siapa yang menerbitkan, dia asalnya dari mana gak beda jauh dari latar belakang perguruananya dia kalau aku mensikapi ya ketika aku membaca latar belakang dia, tapi kalau teknik kan sama sebetulnya Cuma mungkin bedo jenenge. Mungkin lek di perguruan A, gini jadi apa, di B gini jadi apa. Mungkin kalau pukulan gini di perguruan B jadi pukulan Rajawali atau

apa kan bisa Cuma beda - beda nama tapi lek sejarah kan yawes itu yang mulai ada perbedaan oo dimana se, lek aku membaca buku - buku yang aku punyai seperti itu

T: Paling besar itu Setia Hati Terate itu ya mas se Indonesia?

J: ee, ya ada 10 perguruan historis namanya, kalau jumlah keanggotaanya gak hafal tapi 10 perguruan besar atau sepuluh perguruan historis di Indonesia itu ada 10, SH Terate, Tapak Suci, Persiai Diri, trus g waduh g hafal aku, pokoke itulah ada 10 pokoke. Dari Jawa Barat itu ya juga ada, dan itu besar – besar semua. buanyak – banyak.

T: Rata- rata (perguruan) historis itu ada di jawa atau di sumatera?

J: 10 perguruan historis itu ada di Jawa. Lek masalah sejarah bisa ke Pak Fanan. Jadi latar belakang pendirian IPSI itu dia lebih paham. Peserikatannya pencak silat itu. Berdirinya IPSI itu tadi berdasarkan ada 10 perguruan historis itu tadi. Hampir di buku ada, semua buku kalau latar belakang pencak silat menjadi suatu organisasi yang utuh. Salah satunya dari PSHT.

Wawancara Kedua

Tanggal : 12 Oktober 2012

Pukul : 10.30 WIB

Durasi : 16:11

Narasumber : R. Boyke Santoso

Jabatan: Sekretaris UmumPangcab IPSI surabaya

T: Even Pencak silat apa sajakah yang di selenggarakan oleh IPSI?

J: Piala Walikota dan Piala Koni telah mencapai sembilan putaran, even dari pusat ada Kejurcap, Piala IPSI, POPDA, dari Diknas Pendidikan dan Kebudayaan ada Olympiade Olah Raga Siswa Nasional tingkat SD, SMP, dan SMA.

T: Even yang sudah diselenggarakan tahun ini apa saja?

J: Even rutin Piala Walikota bulan Agustus baru saja diselenggarakan. Bulan kemarin ada Olympiade Olahraga Siswa yang di selenggarakan Diknas. Piala Walikota dan seleksi pelajar

T: Kalau sampai Desember ini?

J: ada piala KONI insyaallah akan kami selenggarakan pada awal Desember minggu pertama. Kemudian menunggu persetujuan dari Pemprov ada Kejurda usia dini dan pra remaja.

T: Jumlah peserta yang mengikuti even- even tersebut seperti pada Piala Walikota ada berapa orang?

J: Piala walikota kemarin diikuti hampir 400 pesilat dari 21 perguruan silat. Di IPSI surabaya ini mempunyai anggota 39 perguruan silat.

T: dari sekian itu apakah semuanya masih aktif?

J: Aktif, yang tidak aktif ada 9. Karena bukan berbasis olah raga dan prestasi tapi berbasikan tenaga dalam.

T: Golongan peserta yang ikut even tersebut di kategorikan usia atau bagaimana?

J: Pertandingan pencak silat ada 4 golongan usia. Usia dini 9 – 12 tahun, pra remaja 12 – 14 tahun, remaja 14 – 17 tahun, dan dewasa 17 sampai 35 tahun. Kemudian ada lagi penggolongan di usia sekolah, tingkat SD, SMP, dan SMA. Kemudian ada lagi untuk korprof (diluar peraturan IPSI) untuk usia taruna antara 14 -21 tahun

T: dilihat dari golongan peserta. Antara usia dini dan dewasa perbandingannya banyak yang mana?

J: Itu tergantung program yang kita laksanakan, kalo kejuaraan berjenjang sampai tingkat nasional itu biasanya banyak animo pesertanya. Tapi kalo hanya single event yang hanya kebyar saja itu biasanya pesertanya hanya sekedar ikut saja.

T: jadi tergantung even yang diselenggarakan?

J: tergantung daripada saran pelaksanaan.

T: Brarti potensi pencak silat di Surabaya masih cukup tinggi?

J: ya, masih.

T: Dari sekian banyak aliran, yang paling besar alirannya dilihat dari jumlah siswanya dari perguruan itu apa saja?

J: Besar dari jumlah anggota dan banyaknya cabang. Di Surabaya ada beberapa perguruan silat yang berbasis keagamaan. Berbasis yayasan seperti Tapak Suci, dia berbasis Muhamaddiyah. Sekolah – sekolah Muhamaddiyah itu siswanya wajib mengikuti pencak silat Tapak suci Kemudian yang berbasis NU yaitu Pagar Nusa. Itu sekolah yang berbasis NU siswanya banyak yang mengikuti pencak silat Pagar Nusa.

T: Jadi semua itu diwajibkan mempelajari pencak silat?

J: Tergantung dari pada otonomi aliran tersebut.

T: Sekarang banyak beladiri luar seperti Karate dan Judo. Kalau dibandingkan dengan pencak silat kira – kira peminatnya masih tinggi mana?

J: Kalau dari pengamatan saya sebagai orang silat mau tidak mau kita akui dengan banyaknya perguruan silat yang ada di Surabaya. Kemudian dari perguruan silat tersebut mempunyai beberapa ranting, anggap saja satu ranting 20 orang itu sudah cukup banyak sekali peserta animo silat. Apalagi kemarin dari hasil pendataan untuk Tapak Suci sudah lebih dari 9000 orang belum lagi dari Pagar Nusa lebih dari 13000 orang belum dari PSHT dan perguruan lokal seperti Perisai Diri yang bermarkas di Surabaya. Kalau dari jumlah animo pesilat lebih dari jumlah peminat seperti Karate , Taekwondo.

T; Kalau bicara tentang minat itu apa yang membuat seseorang tertarik untuk mempelajari pencak silat?

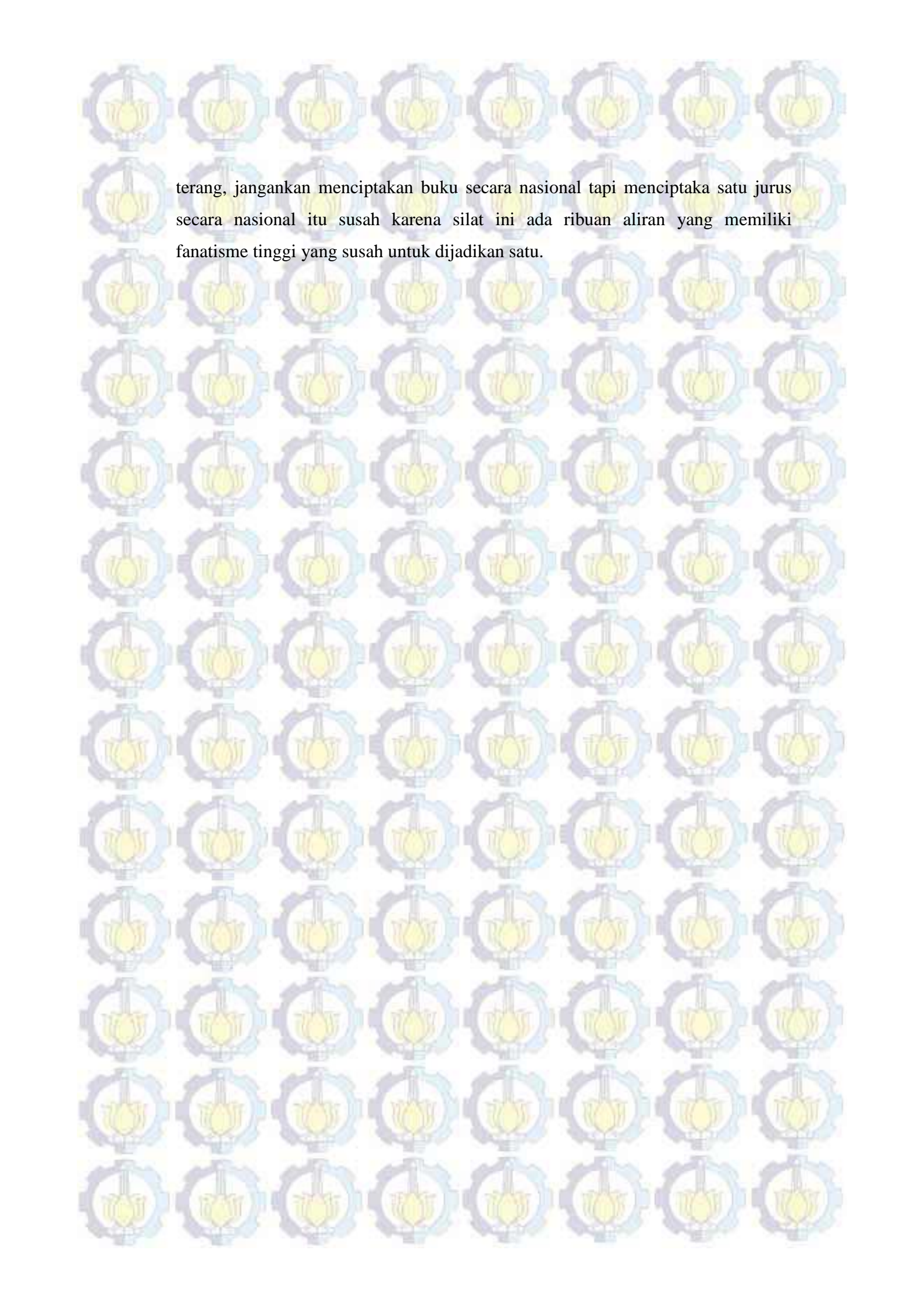
J: Silat adalah ilmu beladiri asli Indonesia, lalu silat masih ada tatanan ajaran agama yang mendidik mental spiritual. Hal itu biasanya yang membuat ibu yang ingin mendidik anak – anaknya. Meskipun Karate dan Taekwondo pendidikan disiplinnya tinggi.

T: Kalau dari minat yang sudah tinggi dan potensi sudah ada kenapa tidak ada media – media yang membahas pencak silat?

J: Perlu diketahui pencak silat adalah beladiri yang masih bersifat tradisional yang mana kultur daripada silat itu sendiri masih banyak didominasi oleh orang – orang yang belum modernisasi. Apalagi orang yang mempromosikan buku itu adalah orang – orang yang sudah modernisasi bagaimana mengemas pencak silat ke dalam suatu bentuk teori, ilmu silat tidak bisa seperti itu.

T: Lalu bagaimana solusinya dalam menyikapi hal tersebut, apakah dibiarkan begitu saja?

J: Gebrakan – gebrakan yang dilakukan IPSI sebenarnya cukup banyak selain dari media, promosi, pembuatan bukupun belum seaktif beladiri lain. Karen terus



terang, janganakan menciptakan buku secara nasional tapi menciptaka satu jurus
secara nasional itu susah karena silat ini ada ribuan aliran yang memiliki
fanatisme tinggi yang susah untuk dijadikan satu.

Wawancara Ketiga

Tanggal : 22 November 2012

Pukul : 10.30 WIB

Durasi : 13:04

Narasumber : Eria Andi Anggoro, ST.

Jabatan: Program Director Bee Comic Surabaya

T: Mau tanya tambahan ini dari sisi perkembangan komik, kalau bedanya perkembangan komik dari dulu sekitar tahun 90an dan sekarang itu bedanya gimana pak?

J: Beda banget ya kalau kita ngomong tahun 90 sampai tahun 2000 ya itu bisa dikatakan komik Indonesia itu mati suri. Mau bergerak juga susah, mau menciptakan juga susah. Nah kalo sekarang 2000 ke atas. Mati surinya itu sampai tahun 2005 an ya, nah setelah tahun 2005 mulai merintis dan ada lampu hijau ya itu setelah 2010 itu benar - benar orang sudah mulai mencari - cari komik Indonesia jadi kalau memang mau berkreasi atau menciptakan komik ya ini saatnya. Saat yang tepat.

T: Kenapa, apa karena orang sudah bosan komik yang sudah ada sekarang?

J: Bisa jadi, karena mereka kan intinya sudah lama dicokoki manga, selain bosan ya para pelakunya ya zaman dulu mana ada Desain Grafis. Desain grafis itu berdiri paling, sitilahnypertama kali di Surabaya itu tahun 97. Untuk pelajaran seni, dulu kan orang gambar masuk ke jurusan seni, lagi - lagi orang kalau mau masuk ke jurusan seni kon kate dadi opo, arep dadi seniman ta?. Nah setelah DKV ini sudah menghasilkan banyak lulusan apalagi ada mata kuliah komik juga dan disini juga banyak teman - teman dari komikus punya idealis dalam arti mana sih komik Indonesia. Jadi dari sisi komikusnya sendiri juga sudah mulai menginginkan adanya karya lokal Indonesia, ya jadinya seperti itu.

T: Trus tentang ini, gaya gambar. Kenapa kok selalu beraliran ke dua manga sama US, apakah Indonesia gak ada, cirri khasnya sendiri gitu?

J: gak ada, gak ada sama sekali. Sekarang kalo kamu Tanya komik tahun zaman bahelua zamannya RA. Kosasih, zamanya Gundala Putra Petir, itu dia istilahnyamengadopsi komik – komik barat. Dan disini ini memanga komik itu kan sebenarnya juga yang memulai juga orang barat dari zaman perang dunia, dari cabang kalo kita ngomong cabang seni ya, dulu tidak ada seni komik adanya cuma seni rupa itupun ada berbagai macam aliran realis dan disini kembangannya untuk komik itu dari ilustrasi. Ilustrasi dimana kita menggambarkan orang yang realis, dari realis disimplekan dan akhirnya jadilah cerita komik - komik ini. Nah kalau ngomong karya asli orang Indonesia yang kayak gimana sih. Gak ada.

T: Kalau secara ekonomi, seperti apa kalo misalnya kita membuat komik itu apakah langsung ke yang lagi populer sekarang misalnya gaya manga atau ?

J: Sekarang bukan masalah stylenya ya. Kalau kamu ngomong dari sisi ekonomis untuk menghasilkan keuntungan ya bukan dari sisi style tapi cerita. Kalau kamu misalnya, gambarmu alirannya US tapi kamu bisa menampilkan cerita yang bagus ya pasti akan dilirik orang. Ojok jauh – jauhlah, untuk manga ya sinchan itu kan gambare bukan manga banget ya, itu kayak gambar anak - anak tapi kenapa banyak disukai karena memang lucu dan ceritanya juga bagus. Waktu kamu lihat covernya, pertama kali ya Sinchan masuk Indonesia, iki buku opo se. Gambare welek kok didol, yak an. Tapi setelah baca akhirnya orang malah mencari. Jadi sebetulnya yang lebih penting itu ceritanya, baru keluar gambar. Okelah, gambar itu mungkin untuk cover ya. Kadang - kadang kan orang itu mesti just by cover, nah ini yang kadang - kadang dimanfaatkan sama komikus Indonesia yang membikin sebel beberapa konsumen termasuk saya. Kemarin itu, saat komikus Indonesia mulai getol - getolnya memproduksi itu mereka bener – bener mencetak komik dan di pasarkan. Oke covernya bagus, pake gambar digital, coloring, keren. Tapi pas didalem baca, njomplang 180 derajat, tidak sebagus covernya. Sudah gitu ceritanya juga jelek, wah nambah kecewa juga. Makanya harus ada kesinambungan antara cerita dengan gambar.

T: Sebenarnya secara umum itu bisa gak komik Indonesia itu bisa bersaing enggak?

J: Bisa, kalau kita ngomong dari sisi kualitas gambar. Lah wong sekarang itu komikus Indonesia kadang –kadang garap komiknya orang luar.

T: Trus kalo yang diinginkan komik Indonesia itu peminatnya seperti apa ya?

J; Kalau diinginkan pasar ini kayaknya harus survey ya, soalnya keinginan orang kan beda – beda dalam arti kalo kita ngambil generalnya intinya sebetulnya kalau kamu bisa menciptakan cerita yang baru yang di klaim pasar ceritanya juga jelas dan tidak mudah ditebak. Jadi kalau kamu bisa menciptakan cerita yang tidak bisa ditebak hasil ending dari ceritanya. Orang pasti akan beli komikmu. Entah itu komik genre apa, jenis aliran apa atau cerita fantasia tau cerita sejarah, tapi kalau kamu bisa menciptakan itu bisa kembali lagi ujung - ujungnya ke cerita

T: kekurangan idea tau gimana kok bisa konten cerita itu sangat susah?

J: Bukan masalah kekurangan ide. Lebih tepatnya mungkin ya aku juga tidak tahu ya, ini juga kamu perhatiin film Indonesia untuk perfilman. Kenapa sih film Indonesia kalah sama Thailand, yak an. Indonesia paling juago bikin film tentang drama nagis - nangisan. Ya baru satu itu (The Raid) kemarin yang saya lihat itu tok dan itu yang bikin (film) sutradaranya dari orang luar. Nah walaupun dari istilahnya disini kan, kendalanya apa ya mungkin kembali lagi disini dari kebiasaan orang Indonesia itu sendiri, kebiasaan masyarakat Indonesia itu sendiri. Yang kedua juga mungkin disini tidak ada mata kuliah khusus yang focus belajar bikin scenario dan kita juga untuk kuliah perfilman itu tidak sebagus yang diluar. Kamu sendiri yang di DKV aku Tanya untuk komik. Ada gak pelajaran yang khusus membikin cerita yang baik. Disini yang aku tahu untuk belajar membuat scenario dan cerita yang baik itu ada di jurusan teater. Nah kembali lagi kalau orang masuk jurusan seni lu mau jadi apa. Lah yang masuk disitupun hanya beberapa orang gitu loh. Jadi untuk orang yang bisa menciptakan scenario yang bagus itu akhirnya langka dan hanya beberapa orang. Dan kalau kamu lihat untuk

dunia perfilman itu yang benar – benar dari jurusan seni yang bisa membikin yang seperti itu. Kayak dedi Mizwar trus Didi Petet itu juga jurusan ISI Jogja atau kalau gak salah IKJ Jakarta. Komik juga sama, kelemahan membikin komik itu membikin scenario yang bagus

T: Kalau bicara cerita apakah komik tema olahraga (beladiri) kayak silat bisa diterima?

J: Ya bisa aja, Indonesia aja kebanjiran komik tentang olahraga American Football sama basket itu kan. Tsubaza sepak bola itu kan. Tinggal kamu mengemasnya ya tirulah mereka gimana orang - orang Jepang itu bisa menampilkan olah raga American Futbol itu ya bukan sepak bola yang biasanya itu bisa menarik. Padahal di Jepang itu tidak beken, basket juga. Orang –orang Jepang olahraga yang paling dia suka itu baseball sama sepak bola. Tapi kalau basket enggak. Tapi kenapa kok dia bisa mengemas olahraga basket sedemikian rupa sampai orang suka gitu kan. Gak usah ngomong itu, mainan. Byakugan, tamiya, sehingga komik itu bukan ditujukan untuk membikin cerita tentang tamiya tapi komik itu untuk mendukung supaya produk tamiya itu laku di pasar. Contoh, intinya gini Sebuah perusahaan membikin produksi mainan anak - anak, nah dia bilang untuk promosi dia gak gede - gedean bikin film atau bikin iklan sebanyak mungkin atau promosi iklan di media. Tapi dia ngomong komikus bikino komik tentang ini, lah komikus ini membius anak - anak menceritakan tentang mainan ini gimana cara mainannya trus ada disini juga penuh khayalan, ya sudah anak - anak juga kan pengen punya akhirnya mau gak mau beli walaupun dikenyataanya tidak bisa dipraktikkan seperti yang ada di komik. Sama kalau kamu menceritakan tentang olah raga, ya bikinlah semenarik mungkin

T: Jadi gak ada masalah ya pak?

J: Gak ada masalah. Kalau kamu mau mengangkat tentang pencak silat ya kenapa enggak. Malah gak ada. Kalau bisa kan dibuat kayak model Kenji gitu kan gak apa - apa. Jangan kayak kungfu boy kalao kayak kungfu boy kan susah itu akhirnya kamu akan focus apa satu aliran.

Lampiran Referensi Dari Koran Memo Sejarah Perguruan Silat Tapak Suci dan Perisai Diri.

Selasa Legi, 13 Maret 2012 **MEMO**

■ Mengenal Perguruan Silat Anggota IPSI Surabaya (6)

Tapak Suci Putera Muhammadiyah, Lahir dengan Sejarah Panjang

EDISI pekan lalu, tulisan yang dikenalkan adalah perguruan POH Garuda Mas Pusura. Edisi hari ini, harian pagi Memorandum mencoba menulis perguruan seni beladiri Indonesia TAPAK SUCI PUTERA MUHAMMADIYAH atau disingkat TAPAK SUCI, adalah sebuah aliran, perguruan, dan organisasi pencak silat yang merupakan anggota IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia).

TAPAK SUCI termasuk dalam 10 Perguruan Sejarah IPSI, yaitu perguruan yang memiliki jumbuh dan berkembangnya IPSI sebagai organisasi. TAPAK SUCI berasal dari, berdasar pada Al Qur'an dan As-Sunnah, berjiwa persaudaraan, berada di bawah naungan Persyarikatan Muhammadiyah sebagai organisasi otonom yang ke-11. TAPAK SUCI berdiri pada tanggal 10 Rabiul Awal 1383 H, atau bertepatan dengan tanggal 31 Juli 1963 di Kasuman, Yogyakarta. Motto dari TAPAK SUCI adalah "Dengan Iman dan Akhlak saya menjadi kuat, tanpa Iman dan Akhlak saya menjadi lemah". Aliran TAPAK SUCI, adalah kreasi pencak silat yang berlandaskan Al-Islam berakhlak.



Pesilat Tapak Suci yang ada di Eropa saat berlatih bersama

berani dan tangguh sehingga disegani oleh kawan-kawannya Ibrahim belajar pencak dan kelas mengikat usia remaja sudah

Tersebutlah M. Syamsuddin, murid Cikauman yang dinyatakan berhasil dan lulus, diizinkan untuk menerima

Sabtu Pon, 6 Oktober 2012 **MEMO**

■ Perguruan Surabaya Panyumbang Medali PON XVIII

Tapak Suci Istiqomah dalam Melahirkan Atlet



Empat atlet dan seorang pelatih yang menjadi pilar tim PON XVIII Jatim

SELAIN perguruan Jaka Tala Surabaya yang diketahui menyumbang medali bagi tim pencak silat Jawa Timur dalam ajang PON XVIII lalu, nampaknya perguruan Tapak Suci juga akan dihebat. Bahkan, perguruan yang memiliki nama lengkap Tapak Suci Putera Muhammadiyah tersebut, cukup besar sekiranya di tim pencak silat Jawa Timur yang pernah meraih medali emas.

Handani/Yusuf Handi merupakan pembekal medali emas di nomor ganda putra. Amrullah Khumaidi panyumbang medali perak nomor tunggal kelas D putra dan Adhoni Faisal, peraih medali perunggu nomor tunggal putra di arena PON XVIII Riau lalu.

Tak hanya itu, perguruan yang merupakan organisasi otonom dari Muhammadiyah dengan target menantang dan

menjadi generasi muda di bidang olahraga pencak silat untuk menata budaya bangsa warisan nenek moyang agar mempunyai karakter dan kepribadian lahir itu juga mewakili satu pelatihnya, yakni A. Jamrudin, di arena PON Riau lalu.

Tentu saja, keberhasilan dan sukses ini tidak diperoleh perguruan Tapak Suci begitu saja. Tapi melalui perjalanan panjang yang harus ditempuh oleh pencak silat secara nasional maupun daerah, termasuk Tapak Suci Kota Surabaya.

"Saya kira kandidat perguruan Tapak Suci Putera Muhammadiyah telah banyak makan asam garam dalam melakukan pembinaan internal sehingga sukses dan sukses akhirnya bisa kami peroleh, termasuk dalam arena PON Riau lalu dimana ada empat pelatih dan satu pelatih yang menjadi pilar tim PON Jawa Timur," ujar pelatih Tapak Suci Surabaya, Muhammad Zakaria ET yang akrab disapa Jacki, kepada Memorandum, Jawa at (5/10).

Lantas kunci sukses Tapak Suci Surabaya dimana? "Terletak pada manajemen organisasinya. Sebab, dengan se-

bang akan tempat latihan sebanyak kurang lebih 100 cabang di Surabaya, baik di sekolah Muhammadiyah, ngerti maupun sekolah swasta yang ada di Kota Surabaya, jelas perguruan kami punya potensi atlet yang banyak," ujar Jacki.

Sekingga, hal demikian memotivasi Tapak Suci untuk menarget atlet yang terbaik dan terbaik yang telah teruji beberapa Atlet, baru ditangani oleh tim tersendiri untuk diadukan internasional guna diarencanakan berbagai kejutan. Dalam yang membuat perguruan kami sukses dalam pembinaan," ujar Jacki seraya menambahkan agar para pembinaan berjalan sesuai harapan ada juga program promosi dan degradasi atlet untuk tidak waktu yang dilakukan IPSI maupun KONI Kota Surabaya. "Karena Tapak Suci ini mempunyai atlet, kayaknya atlet semua dengan namanya. Dengan Iman dan Akhlak kita menjadi kuat, Tangga Iman dan Akhlak kita menjadi Lemah," hingga nantinya mereka dapat masuk yang berakhlak yang baik, yang berakhlak yang baik."

**Perisai Diri, Didirikan Pak Dirjo,
Bermotto Pandai Silat Tanpa Cedera**

National Release on 27 March 2012

Dengan bekal yang diperoleh selama merantau dan digabung dengan ilmu beladiri Siauw Liem Sie yang diterima dari Suhu Yap Kie San, Pak Dirdjo mulai merumuskan ilmu yang telah dikuasainya itu. Pada tahun 1947 di Yogyakarta, Pak Dirdjo diangkat menjadi Pe-

BIODATA PENULIS



Alkisah lahirlah seorang anak laki-laki di Surabaya pada tanggal 11 Desember kelabu, anak kedua dari dua bersaudara ini adalah perwujudan inkarnasi dari kehidupan sebelumnya yang kelam. Semasa kanak-kanak menempa dirinya dengan menggambar sepanjang hari hingga tumbuh sebagai seorang manusia super tangguh dalam bidang ilustrasi dan desain ketika dia beranjak dewasa. Seorang lulusan TK Tunas Rimba Surabaya, SD Manukan Kulon V Surabaya, SMP

Negeri 5 Nganjuk, SMA Negeri 3 Nganjuk, dan terakhir adalah di jurusan Desain Produk Industri Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.

Perancangan Buku Komik Pecak Silat Sebagai Media Informasi Dan Pengetahuan Sejarah ini didedikasikan bagi para pecinta Pencak Silat di seluruh Indonesia. Penulis berharap ikut turut berkontribusi dalam memajukan dengan mengenalkan sejarah pencak silat melalui komik.

Kecintaannya terhadap bidang ilustrasi terus digelutinya sampai sekarang. Dibalik kesibukannya sebagai seorang illustrator sehari-hari penulis juga aktif mengembangkan usaha clothingnya yang selama ini dia impi-impikan.